

Staden som arena

- arbetsmetod för områdesdesign till gatufestivaler



Examensarbete 20 poäng i Landskapsplanering
Stina Carlsson
Institutionen för stad och land, Ultuna

Staden som arena

- arbetsmetod för områdesdesign till gatufestivaler

The City as Stage, a method for the design of City festivals



Examensarbete 20 poäng i Landskapsplanering
Författare: Stina Carlsson
Handledare: Ulla Myhr
Examinator: Ulla Berglund
Ledamot i examinationskommittén: Gudrun Rabenius
SLU institutionen för stad och land, Ultuna.
Januari 2006

Sammanfattning

Detta är ett examensarbete av Stina Carlsson motsvarande 20 poäng på Landskapsarkitektprogrammet. Studien tog sin början genom ett uppdrag från festivalledningen för *Piteå Dansar Och Ler*. Uppdraget bestod i att uppmärksamma brister i festivalområdets områdesdesign. Under uppdraget framkom att begreppet områdesdesign var oklart och att innebörden växlade beroende på vem jag frågade. Komplexiteten hos begreppet ledde till att studien riktades mot att definiera begreppet områdesdesign.

Vid gatufestivalen används stadens centrum som arena. Detta innebär att funktioner och användningsområden, till exempel scener och toaletter, måste anpassas estetiskt och strukturellt till den befintliga stadsmiljön. Vid planeringen av gatufestivaler prioriteras idag funktionella och ekonomiska aspekter. Gestaltningsspekten har av ekonomiska och tidsmässiga skäl hamnat i skymundan.

Syftet med studien är dels att uppmärksamma områdesdesignens betydelse i festivalens planeringsprocess och att visa hur besökarnas upplevelse kan påverkas av områdesdesignen. Målet med studien är att försöka definiera begreppet områdesdesign samt att utforma och presentera en arbetsmetod med praktiska riktlinjer som visar hur arrangörer av gatufestivaler kan arbeta med områdesdesign.

Som utgångspunkt för studien inspirerades jag av teorier som behandlar kommunikationen mellan människan och hennes fysiska omgivning. Den fysiska omgivningen sänder ett budskap till människan som hon tolkar efter individuella erfarenheter. Principen om kodning, arrangörens utformning av festivalområdet, och avkodning, besökarnas tolkning av festivalområdet, visar betydelsen av arrangörernas val av utformning. Eftersom studien fokuserar på den fysiska miljön utarbetade jag en analysmodell för upplevelserummet/festivalområdets fysiska egenskaper.

För att sätta begreppet områdesdesign i ett större sammanhang jämförde jag tre gatufestivaler, *Luleå Kalaset*, *Storsjöran* i Östersund och *Piteå Dansar Och Ler*. Resultatet visade att arrangörerna tyckte sig sakna kunskap och riktlinjer för hur de skulle arbeta med utformningen av festivalområdet. Det visade sig även att det saknades en helhetssyn vid planeringen av gatufestivalen.

En detaljerad analys av festivalområdet för *Piteå Dansar Och Ler* hjälpte mig att hitta områdesdesignens beståndsdelar samt hitta praktiska riktlinjer för utformningen av ett festivalområde. Analysen visade att utformningen av festivalområdet förmedlade ett negativt budskap och gav en bild av ett arrangemang där det saknades omsorg av design. Designen var sporadiskt och områdets strukturella problem gjorde det svårt att orientera sig inom området. Som besökare upplevde jag arrangemanget som kaosartat och dåligt planerat.

Jag kom fram till en definition av *områdesdesign* som ett sammanfattande begrepp för placeringen av festivalområdet i staden, utformningen av områdets interna struktur och utformningen av festivalens tillfälliga element. Jag delade även in arbetet med områdesdesignen i tre faser. Fas 1 består i att hitta stadens struktur och värden. Värdena utgör grunden för festivalens placering i staden. Placering är en viktig faktor då stadens strukturella och atmosfärsskapande värden utgör resurser för uppbyggnaden av festivalens struktur och atmosfär. Fas 2 innehåller fastställandet av festivalens placering i staden och utformningen av festivalområdets interna struktur. Fas 3 består i att gestalta rummen och de tillfälliga elementen. För att ge arrangören ett arbetssätt för områdesdesignen skapade jag en arbetsmetod: Steg-för-Steg. Metoden beskriver arbetet med områdesdesignen i fem steg.

Råd för de olika stegens praktiska arbete sammanställdes i en punktformad checklista. Checklistan riktar sig direkt till arrangören. Jag har även belyst arbetsprocessen genom att göra en egen tillämpning på *Piteå Dansar Och Ler*. I tillämpningen har jag arbetat efter checklistans anvisade tillvägagångssätt.

I tillämpningen utgick jag och använde mig av de element som staden erbjuder. Mina föreslagna åtgärder var enkla. Jag kom fram till att användningen av modellen kunde spara tid och pengar åt arrangören. Studien visade att områdesdesignen ger festivalen en profilering samt ger arrangören en möjlighet att förmedla ett positivt budskap till besökarna. Arrangören kan med Steg-för-Steg metoden som utgångspunkt utveckla sitt arbete med områdesdesignen och förhoppningsvis även infoga den i gatufestivalens planeringsprocess.

Summary

This is the examination paper of landscape architect student Stina Carlsson. The paper corresponds to 20 credits. The study began as a commission at the request of the festival management of Piteå dansar Och Ler. The commission consisted of finding the shortcomings of the site design of the festival area. The meaning of the site design of the festival area includes different aspects depending whom you ask. The study therefore focuses on the definition and meaning of site design of the festival.

City festivals use the city centre as a stage. This means that the functions and activities of the festivals must adjust to the existing structure of the city. The functional and economical aspects are given priority in the planning process of today. The budget of the festival and the lack of time have put the esthetical aspect in the background.

The purpose of the study has been to draw attention to the site design in the planning process and to show how the site design can affect the visitor's experience of the festival. The goal is to define site design and to present a method for the organizer's work with site design.

I have been inspired of theories on communication between humans and their physical surroundings. The physical surrounding sends a message to the visitors and affects the visitor's experience of the festival. Therefore the organizer's design of the festival area is very important. The study focuses on the physical surroundings and the communication theories is therefore adjusted into a model for analysis of the festival's physical properties.

By making a comparison of three city festivals, *Luleå Kalaset*, *Storsjöyrän* in Östersund and *Piteå Dansar Och Ler*, I have been able to discuss site design in a larger context. The result showed that the organizers thought that they lacked knowledge and guidelines for the work of site design. The lack of a general picture of the festival's planning process also became visible.

Through a detailed analysis of the festival area of *Piteå Dansar Och Ler* I have been able to discuss the components of site design. The analysis showed that the design of the festival area sent a message to the visitors about an

arrangement with a lack of concern of the design. The shortcomings of the design included structural problems, disconnected design and problems for the visitors to find their directions. As a visitor myself I experienced the festival area as chaotic and badly physically planned.

I settled that site design includes the location of the festival area in the city, the design of the structure and of its temporary elements. The work with site design can be divided into three phases. Phase 1 contains of finding the city's existing values. The values can be used as a resource in the forming of the festival area. Phase 2 includes the location of the festival area in the city and the determination of the festival's structure. Phase 3 contains the design of the individual rooms of the festival and the design of the festival's temporary elements.

To show the organizers how to work with site design and its three phases I have worked out a method: Step-by-step. The method describes the organizer's practical work with site design and consists of five steps. Advice for the organizers practical work with every step was put in a checklist. The working process has also been visualized through an application of the method on *Piteå Dansar Och Ler*. The application has been made according to the advice in the checklist.

When forming my method I used the city's existing resources. My suggested design was of simple construction. I noticed that the method of site design could save money and time for the organizers. The method also helps profiling the festival and gives the organizers an opportunity to send a positive message to the visitors. With the help of the Step-by-step method the organizers can improve their work with site design.

Innehållsförteckning

Inledning	1
Del I Utgångspunkt	4
Inspiration	6
Gatufestivalen som tjänst	6
Upplevelsens beståndsdelar	7
Kommunikationens beståndsdelar	8
Upplevelserummets betydelse	9
Besökarnas reaktioner	11
Min analysmodell	12
Del II Undersökning	14
Definition av gatufestival	16
Beskrivning av tre gatufestivaler	18
Luleå Kalaset	19
Storsjöyran	21
Piteå Dansar Och Ler	23
Jämförande analys av de tre festivalerna	25

Detaljerad analys av Piteå Dansar Och Ler 2005	28
Beskrivning av Piteå Dansar Och Ler 2005	29
Analys av upplevelserummets egenskaper	32
Analys av festivalens interna struktur	33
Analys av festivalens rum	37
Analys av de enskilda elementens gestaltning	45
Analys av min upplevelse av Piteå Dansar Och Ler	47
Före - på väg till festivalen	47
Under festivalbesöket	48
Efter festivalbesöket	49
Riktlinjer för utformning	50



Innehållsförteckning

Del III Från teori till praktik **52**

Att arbeta med områdesdesign **54**

Områdesdesignens beståndsdelar 54

Steg-för-Steg, en arbetsmetod för områdesdesign **55**

Områdesdesignens betydelse 56

Del IV Tillämpning av arbetsmetod **58**

Steg-för-steg metoden som arbetsprocess **60**

Steg 1 Checklista och tillämpning 61

Steg 2 Checklista och tillämpning 65

Steg 3 Checklista och tillämpning 73

Steg 4 Checklista och tillämpning 77

Steg 5 Checklista och tillämpning 81

Reflektion över Steg-för-Steg metoden **83**



Inledning

Bakgrund

"Upplevelseindustri ett samlingsbegrepp för människor och företag med ett kreativt förhållningssätt som har till huvuduppgift att skapa och/eller leverera upplevelser i någon form. Den traditionella upplevelseindustrin inbegriper musik, film, bild, foto, animation, tv, radio, industridesign, författarskap, journalistik. Den nya upplevelseindustrin som är på frammarsch utvidgar begreppet ytterligare med tv-spel, datorspel, utbildning, upplevelseturism" (KK-stiftelsen Almqvist mfl 1999:7).

Upplevelseindustrin är en stark trend inom dagens samhällsutveckling och många företag och kommuner ser en framtida ekonomisk vinst i upplevelseindustrin. Upplevelseindustrin är främst ett begrepp inom den ekonomiska forskningen. Lena Mossberg, ekonomie doktor vid Handelshögskolan, Göteborg, forskar inom marknadsföring och upplevelser samt turism och kundbeteenden. Mossberg (2003) påtalar i flera skrifter hur omgivningen och människan kommunicerar med varandra och vilka ekonomiska fördelar företag, t ex restauranger, har att vinna genom att jobba med en medveten gestaltning av den fysiska miljön.

Ett återkommande fenomen inom upplevelseindustrin är gatufestivalerna som idag kan hittas i de flesta mellanstora svenska städer. Exempel på en sådan kommun är Piteå. Varje sommar, under en helg, anordnas en festival i stadens centrum, *Piteå Dansar Och Ler*. Gatufestivalen kombinerar ett brett spektrum av aktiviteter som är tänkt att locka en bred publik. Målet är en folkfest som ger staden ett positivt rykte.

Att använda stadens centrum som arena för gatufestivalen är på många sätt problematiskt. Festivalens funktioner och användningsområden, till exempel scener och toaletter, måste anpassas estetiskt och strukturellt i den befintliga stadsmiljön. En väl fungerande planeringsprocess för dessa evenemang är därför avgörande för att de ska fungera rent praktiskt men även för besökarnas upplevelse. I planeringsprocessen för festivalerna prioriteras idag funktionella och ekonomiska aspekter. Målet med festivalområdet gestaltning är huvudsakligen att det ska rymma aktiviteterna och besökarna.

Min studie

Jag fick i uppdrag av festivalledningen för *Piteå Dansar Och Ler* att undersöka festivalområdet 2005 ur en arkitekts perspektiv. Syftet med uppdraget var att uppmärksamma brister i strukturen och att ge förslag på förbättringar. Jag skulle studera placeringen av de olika aktiviteterna och festivalens estetiska aspekt, vilket sammanfattades som *festivalens områdesdesign*.

Jag upptäckte snabbt att innebörden av områdesdesign var oklar och att innebörden växlade beroende på vem jag frågade. Arrangörernas vaga definition av områdesdesign skapade förvirring kring uppdragets innehåll. Komplexiteten hos begreppet områdesdesign och avsaknaden av skriftligt material försvårade min arbetsprocess. I min studie har undersökningen av områdesdesignens beståndsdelar därför fått en framträdande roll.

Festivalens områdesdesign är ett utforskat ämne. För att visa områdesdesignens potential och betydelse för helhetsbilden av evenemaget valde jag istället för att ställa konkret förslag för festivalområdet att utforma ett förslag på en arbetsmetod för områdesdesign.

Syftet och målet med min studie

Syftet med studien är dels att uppmärksamma områdesdesignens betydelse i festivalens planeringsprocess och att visa hur besökarnas upplevelse av evenemanget kan påverkas av områdesdesignen.

Målet med studien är att försöka definiera områdesdesignens beståndsdelar och att utforma och presentera en arbetsmetod med praktiska riktlinjer för hur arrangörer av gatufestivaler kan arbeta med områdesdesignen.

Defintion av begrepp

Med *områdesdesign* menar jag placeringen av festivalområdet i staden, utformningen av områdets interna struktur och utformning av festivalens tillfälliga element. Begreppet täcker hela festivalområdets utformning, från den övergripande skalan ned till detaljnivå. Områdesdesignen är alltså ett brett begrepp som består av flera beståndsdelar.

När jag talat med arrangörer för gatufestivaler har även begreppet *gestaltungsaspekt* förekommit. I min studie behandlas gestaltungsaspekt som en synonym till områdesdesign.

I min undersökning beskriver jag *utformningen av festivalområdet* vilket syftar på festivalområdets gränser och festivalens inre struktur. Ett annat begrepp jag använder mig av är *festivalområdets design* som inbegriper möbleringen av festivalen (placeringen av aktiviteter, tält och andra tillfälliga element) och utseendet/gestaltningen av de tillfälliga elementen.

Avgränsningar

För att få en uppfattning om områdesdesignens roll i planeringsprocessen har jag valt att studera tre gatufestivaler. De evenemang jag valt att studera, *Luleå Kalaset*, *Storsjöyran* i Östersund, och *Piteå Dansar Och Ler*, är gatufestivaler i svenska mellanstora städer. Dessa är förlagda sommartid under minst tre dagar, med aktiviteter såväl dag- som kvällstid. Jag har valt att fokuserar på gatufestivalen under kvällstid då arrangemanget kräver entréavgift. Eftersom målet med studien är att visa arrangörerna områdesdesignens potential har arrangörens perspektiv varit styrande i undersökningen.

Studiens upplägg

Studiens består av fyra delar. Del I beskriver studiens utgångspunkter och de teorier som inspirerat mig. Teorierna utgör grunden för min analysmetod.

Del II består av en jämförande analys av tre gatufestivaler, *Luleå Kalaset*, *Storsjöyran* och *Piteå Dansar Och Ler* och respektive arrangörs arbete med utformningen av festivalområdet och festivalområdets design. Därutöver gör jag även en detaljerad analys av festivalområdet för *Piteå Dansar Och Ler*. Analyserna resulterar i att jag uppmärksammar ett antal utformningsprinciper. Principerna utgör en hjälp för den praktiska utformningen av festivalområdet och festivalområdets design.

I del III definierar jag områdesdesignens beståndsdelar. Jag diskuterar också områdesdesignens betydelse för besökarens upplevelse av festivalen. Jag redovisar även ett förslag till en arbetsmetod för områdesdesign, *Steg-för-Steg metoden*. Metoden beskriver hur arrangören på ett strukturerat sätt kan arbeta med festivalens områdesdesign.

Del IV består av en checklista med råd inför arrangörens praktiska arbete med Steg-för-Steg metoden. Jag har även gjort en tillämpning av metoden med exemplet *Piteå Dansar Och Ler*. I tillämpningen har jag arbetat efter den angivna checklistan. Tillämpningens syfte är att visa arrangörerna hur de kan arbeta praktiskt med metoden.

Min tillämpning ska inte ses som ett förslag för *Piteå Dansar Och Ler* utan som en vägledning för det praktiska arbetet med områdesdesignen för gatufestivaler. Som avslutning utvärderar jag min metod och mina tankar som uppstått under arbetets gång.

Del I

utgångspunkt



- > Inspiration
- > min analysmodell

Inspiration

Inför min studie har jag inspirerats av forskning inom marknadsföring som behandlar upplevelseindustrin. Forskningen utgår från kommunikationen mellan omgivningen och människan och fokuserar på de ekonomiska fördelar ett företag, exempelvis en restaurang, kan uppnå genom en medveten gestaltning av upplevelserummet. För att bilda mig en uppfattning om kommunikationens uppbyggnad har jag studerat ett antal teorier från psykologin.

I min studie har jag utgått från festivalområdet som upplevelserum, den fysiska miljö som upplevelsen/tjänsten produceras inom (Mossberg, 2003). Från teorierna har jag hämtat modeller där upplevelserummets egenskaper kategoriseras. Modellerna har fungerat som underlag i mitt försök att skapa en analysmetod för de fysiska egenskaperna i festivalområdet som kan påverka besökarna.

Jag har även inspirerats av teorier som diskuterar tendensen mot en ökning av tjänster med nöje som mål och hur vi som konsumenter har förändrat vår syn på konsumtionen.



Gatufestivalen som tjänst

Stadslivet har under de senaste åren utvecklats från att fylla vardagliga funktioner, till exempel inköp av matvaror, till att uppfylla mer sociala och rekreativa funktioner. Stadens rum används på ett mer fritidsbetonat sätt och har en viktig funktion som mötesplats med kulturella och sociala aktiviteter.

Vid en gatufestival används det offentliga stadsrummet som en arena. För festivalbesökaren blir staden en sorts kuliss för evenemanget i fråga. Arenans fysiska utformning påverkar besökarens möjlighet till socialt utbyte med andra människor samtidigt som den även verkar identitetsskapande. En gatufestival innebär att stadsrummet får en ny användning och att tillfälliga element måste tillföras. Under en tidsbegränsad period får alltså det offentliga rummet en ny gestaltning. Det tillfälliga rum som gatufestivalen utgör skapas både av de människor som använder rummet och av de som planerar det.

Gatufestivalen kan ses som en upplevelsebaserad tjänst. En tjänst där fokus ligger på besökarens konsumtion av själva upplevelsen. Tjänsten baserar sig på kunskap om besökarens beteende och önskemål under själva konsumtionen. För besökaren vars mål är nöje innebär tjänsten en investering i både tid och pengar. (Mossberg, 2003)

Ökningen av andelen upplevelsebaserade tjänster i vårt samhälle visar att vår syn på konsumtion har förändrats. Den danske framtidsforskaren Rolf Jensen (1999) diskuterar begreppet känslsamhälle, ett samhälle där biprodukterna blir viktigare än produkterna, där design, konst, upplevelser och historier alltmer bakas in i tjänster och utgör själva kärnan. Jensen menar att vårt samhälle idag är uppdelat i en faktavärld, som är vår vardag, och en fantasivärld, där vi går ut och äter, ser på bio och på tv. I vardagen låter vi förnuftet styra men i fantasivärlden är det våra känslor som styr.

Enligt Jensen kommer framtidens ekonomiska vinnare vara de produkter och tjänster som uttrycker de mest laddade historierna. Vi kommer att investera i produkter som innebär en utvidgning av personligheten och prestationsförmågan, t.ex. ballongflygning och bergsbestigning.

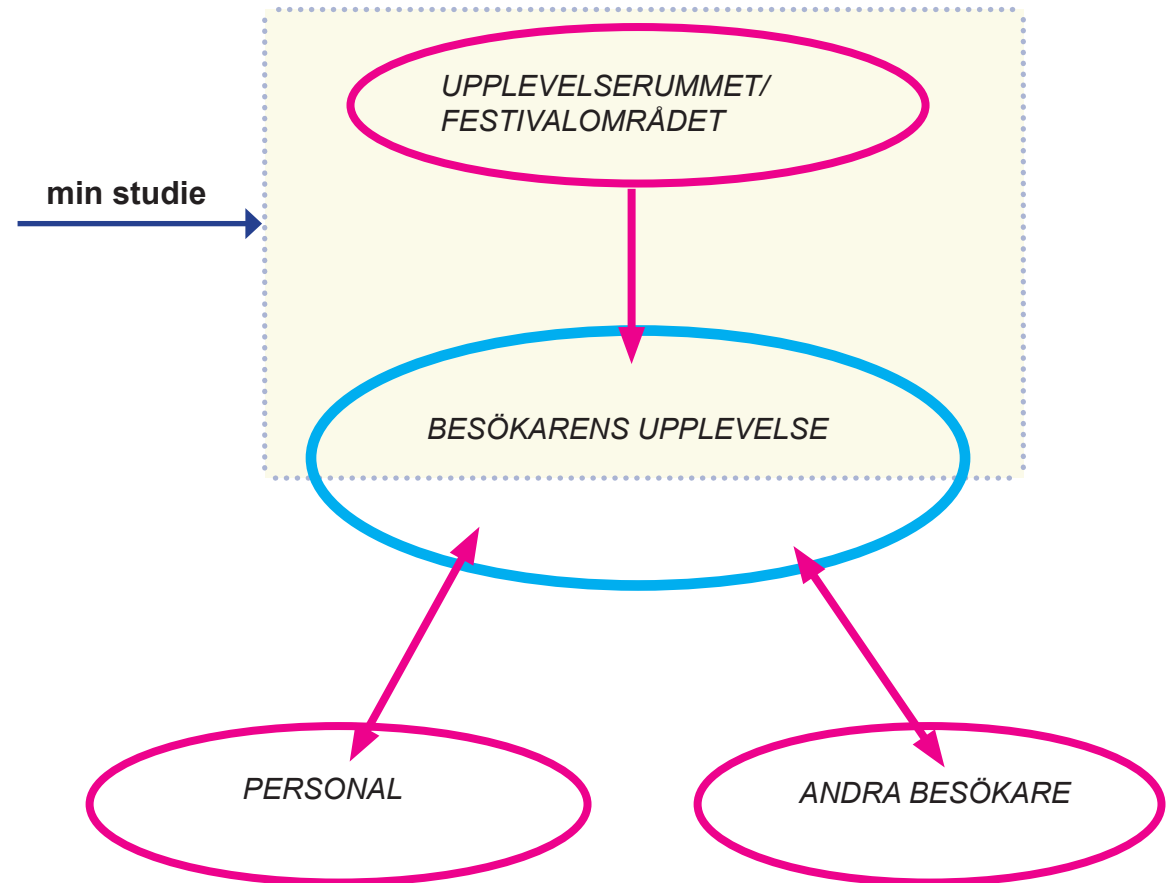
Upplevelsens beståndsdelar

En positiv upplevelse hos besökaren förknippas med mening och nöje, en stark social dimension och en aktiv process (KK-stiftelsen, 1999). Mossberg (2003) visar i en övergripande modell vilka yttre faktorer som påverkar besökarens upplevelse.

Modellen utgår från att upplevelsen är en process. Personalen och andra besökare (social dimension) finns i upplevelserummet (kontexten) och samtliga delar påverkar besökaren känslor, absorbering och kontroll. Besökarens deltagande är centralt i modellen och istället för att vara passiv och anonym ses besökaren som en medproducent.

Modellen har varit en utgångspunkt för min studie. Det jag har undersökt är hur festivalområdets gestaltning påverkar besökarens upplevelse. Därför har jag valt att fokusera på relationen och kommunikationen mellan upplevelserummet och besökarens upplevelse.

Övergripande modell för interaktioner som påverkar besökarens upplevelse, efter Mossberg, 2003.



Kommunikationens beståndsdelar

För att få en förståelse för relationen mellan upplevelserummet och besökaren har jag tagit hjälp av ett antal teorier från psykologin. Teorierna diskuterar hur människan påverkas av sin omgivning samt hur man kan kommunicera och förmedla ett budskap med hjälp av den fysiska miljön.

Den kognitiva teorin menar att kommunikationen bygger på koder som förmedlar ett budskap. Med kodning avses den process genom vilken man med hjälp av olika symboler försöker göra andra medvetna om ens tankar, känslor och attityder. Avkodning är den process där mottagaren försöker uppfatta, tolka och förstå det som uttrycks. Individen är inte en passiv mottagare av informationen utan konstruerar avkodning beroende på sina egna erfarenheter. Enligt stimuli-respons teorin kan budskapet tolkas rätt, oberoende av mottagare, om det är tillräckligt välformulerat. (Angelöw & Jonsson, 2000)

Inom dagens kommunikationsforskning talar man även om förstärkningseffekter. Det avser den tendens människor har att välja sådan information som hon redan någorlunda känner till. Människan tolkar ny information utifrån tidigare erfarenheter vilka därmed ytterligare förstärks. (Perris, 1996)

Teorierna kan appliceras på så gott som allt i vår vardag – vilka kläder vi väljer är ett sätt att kommunicera med vår omgivning. En medveten utformning av festivalområdet och festivalområdets design är likaså ett sätt att kommunicera.

Stimuli-respons teorin betonar att ett budskap, exempelvis den fysiska gestaltningen, måste vara enkelt och relatera till mottagarens erfarenheter (Angelöw & Jonsson, 2000). Denna princip var värdefull för mitt arbete med designbudskapet. Budskapet i design och gestaltning en viktig del av helhetsintrycket och för besökarens känsla för evenemanget

I studien såg jag kodningen som arrangörernas utformning av festivalen medan avkodningen har varit hur besökarna uppfattade festivalen. Besökarnas avkodning påverkar i sin tur deras beteende och sinnesstämning. Principen om kodning och avkodning visar hur viktigt det är för arrangörerna att vara medvetna om vad de gör, att deras val av utformning och design faktiskt kommer påverka besökarnas upplevelse. Det jag har undersökt i min studie är hur kodningen kan omsättas i praktisk gestaltning.

Teorierna handlar om en ”omedveten kommunikation”. Att vissa element påverkar besökarnas sinnesstämning och beteende men att de i många fall inte själva är medvetna om detta. Den medvetna kommunikationen handlar mer om struktur och funktion.

Upplevelserummets betydelse

Upplevelserummets utformning påverkar besökarens uppfattning och värdering av evenemanget. Inom marknadsekonomi använder man sig på flera sätt av upplevelserummet för att påverka sina kunder. Det har uppstått en trend bland till exempel hotell, restauranger och barer att profilera sig med hjälp av upplevelserummet. Rummet spelar därför en viktig roll i marknadsföringen. (Mossberg 2003).

Utformningen av festivalområdet och festivalområdets design kan ses som en kommunikation med de besökande och ett sätt att differentiera evenemanget från andra gatufestivaler. Upplevelserummet består av ett antal egenskaper som på olika sätt påverkar besökarens beteenden och reaktioner. I studier inom upplevelseindustrin, turism och kundbeteenden har jag funnit ett antal modeller som beskriver och kategoriserar upplevelserummets egenskaper. Modellerna grundar sig på tesen att ett stimuli eller en viss egenskap i upplevelserummet påverkar kunden och kan ge upphov till en viss reaktion eller visst beteende.



De element som påverkar besökarens uppfattning om hela evenemanget är en sammansatt process där upplevelserummets utformning enbart är en del av helhetsintrycket. Teorierna betonar betydelsen av gestaltungsaspekten – en aspekt som många gånger förbises. I min studie har jag valt att enbart undersöka relationen mellan upplevelserummet och kunden. Jag har därför anpassat teorierna och modellerna till att bara handla om den fysiska miljön.

Modell 1 och 2 visar de egenskaper i upplevelserummet som ger upphov till specifika reaktioner och beteenden hos besökaren. Modell 3 visar de egenskaper i upplevelserummet som bidrar till att besökaren upplever evenemanget positivt.

Modell 1, Baker (1986)

Enligt Baker kan upplevelserummets egenskaper, som påverkar besökarens upplevelse, delas in i tre huvudkategorier.

Atmosfäriska egenskaper

Bakgrundsförhållanden, till exempel temperatur och ljudnivå, som påverkar besökaren på en omedveten nivå och uppmärksammas enbart när de närmar sig det extrema

Designegenskaper

Inkluderar visuella tecken som uppfattas tydligt av kunden, estetiska t ex arkitektur eller funktionella som layout och komfort

Sociala egenskaper

Besökarens relation med anställda och andra besökare

Modell 2, Bitner (1992)

Bitner beskriver hur den fysiska omgivningen (servicescape) påverkar både anställda och besökare. Hon diskuterar gruppering/kategorisering av upplevelserummets egenskaper.

Atmosfär

Temperatur, ljud, musik och lukt

Utrymmen/funktionalitet

Layout, utrustning och möbler

Tecken/symboler/artefakter

Skyltar och stil på dekor

Modell 3, Wakefield och Blodgett (1996)

Wakefield och Blodgett menar att det är tre egenskaper i upplevelserummet som har betydelse för besökarnas kvalitetsupplevelse när det gäller fritids- och nöjestjänster.

Anläggningens tillgänglighet

Avser det sätt på vilket möbler, utrustning och ytor är arrangerade. En effektiv utformning gör att det blir lätt för besökarna att ta sig in till sitt- eller ståplatser och gör kringtjänster, såsom souvenirstånd och kiosker, lättillgängliga.

Anläggningens estetik

Avser både arkitektur och interiör, till exempel färger, mattor och målningar. Intrycket av den fysiska miljön påverkar kundens förväntningar och attityden gentemot tjänsteföretaget.

Sittplatsernas bekvämlighet.

Besökarna kan uppleva psykiska och fysiska obehagskänslor som är kopplade till utformningen av sittplatser.

Kommentarer till modellerna

Atmosfäriska egenskaper består enligt Baker (1987) och Bitner (1992) av bakgrundsfaktorer som temperatur, ljud, musik. Inom festivalsammanhang är dessa egenskaper inte direkt förknippade med den fysiska utformningen och de uppfattas inte heller visuellt av besökarna. Rummets uppbyggnad väcker en stämningskänsla hos besökaren därför har jag i min studie valt att beskriva atmosfäriska egenskaper som rummets möblering.

Bitner talar om utrymmen, själva rummet; dess möblering och funktion som en egenskap. I festivalsammanhang kan man tala om rum i två nivåer. Rummet kan vara hela festivalområdet eller endast en mindre del av områdets struktur, interna rum. Festivalområdet har främst strukturella och funktionella egenskaper medan interna rum består av mer estetiska egenskaper.

Både Baker och Bitner talar om designegenskaper, visuella tecken som skyltar, tecken och symboler. I min studie ledde detta fram till en tredje mer detaljerad nivå som inbegriper de tillfälliga element, till exempel tält och skyltar, som gestaltas i samband med festivalen.

Wakefield och Blodgett (1996) talar om egenskaper i upplevelserummet som har betydelse för besökarens kvalitetsuppfattning av arrangemanget. Tillgänglighet är en egenskap som uppmärksammas och som i min studie kan knytas till de strukturella egenskaperna och festivalområdet som sammanhang. I min studie har estetik som fysisk egenskap ingått dels i det interna rummet men även i utformningen av de enskilda elementen som hör till festivalområdet. Bekvämlighet som egenskap har ingått i det interna rummets utformning.

Besökarnas reaktioner

Besökarnas individuella reaktioner på upplevelserummet omfattar tre olika aspekter, kognitiva, känslomässiga och fysiologiska. Reaktionerna resulterar i olika slags beteenden hos besökare till exempel att stanna längre, att undvika att gå dit, att återkomma. (Mossberg, 2003)

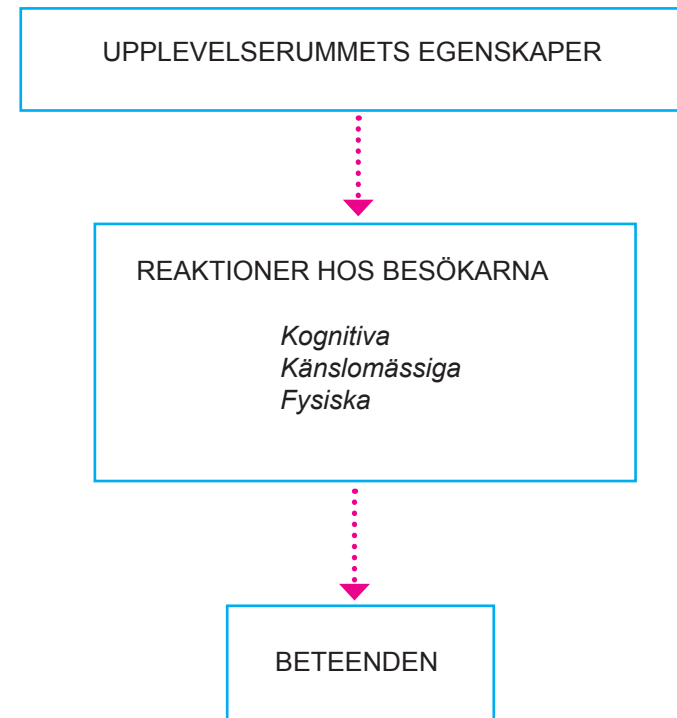
Rummets utformning påverkar besökarnas uppfattning av festivalen och hjälper även besökaren att mentalt placera evenemanget i en viss kategori. Andersson (1988) menar att människan har ett stort grundläggande behov av att få klarhet i vilken rumslig situation hon befinner sig i. Detta är en förutsättning för att människan ska kunna relatera sig själv till omgivningen och för att hitta och uppleva säkerhet. Är upplevelserummet på något sätt dåligt definierat påverkas besökarna negativt och osäkerhet skapas.

Rummets estetiska utformning skapar olika känslor hos besökaren. En omgivning som framkallar känslor av välbehag bidrar sannolikt till att människor söker sig dit. Mowen (1990) hävdar att atmosfären och den estetiska utformningen påverkar hur mycket tid och pengar som besökaren spenderar.

Färger, dekor, musik och andra atmosfärsfaktorer kan ha en oförklarad effekt på människors humör. Atmosfären påverkar således besökarnas känslomässiga sinnesstämning vilket kan leda till antingen ökad eller minskad tillfredsställelse. Rummet kan också påverka människor rent fysiskt vilket inverkar på hur länge vi uppehåller oss i rummet. Exempelvis kan obeväma sittplatser eller hög ljudvolym få oss att lämna rummet.

Bitner (1992) påpekar att ett upplevelserum kan designas så att det medverkar till önskvärda upplevelser och beteenden. Bitner poängterar också att det är den totala miljön som skapar upplevelsen i interaktion med den individuella besökaren och det sociala sammanhanget.

Enkel sammanställning baserad på Lena Mossbergs (2003) resonemang.



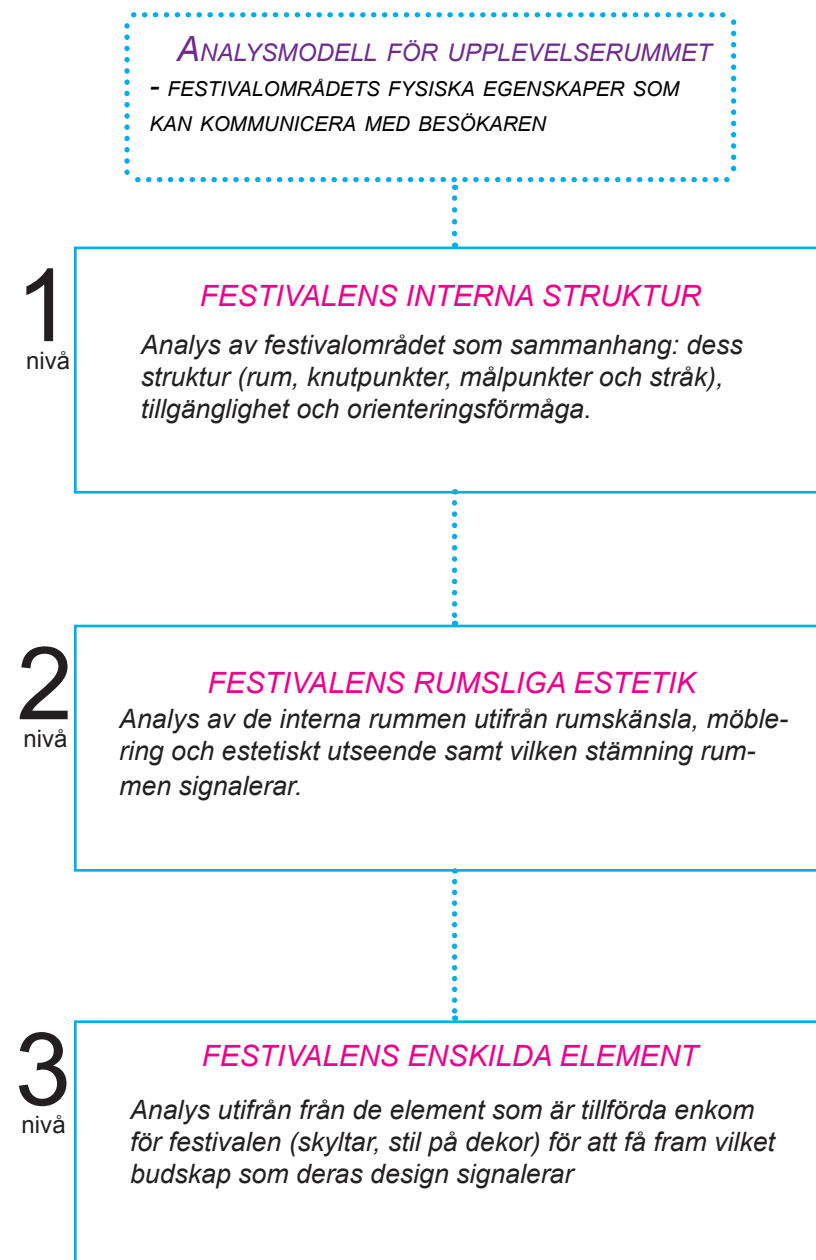
Min analysmodell

Festivalområdet som upplevelserum är inte utforskat och de modeller som jag har använt mig av är anpassade för specifika upplevelserum, till exempel en restaurang. Gatufestivalens upplevelserum är komplext och består av en mosaik av olika upplevelser samlat i ett och samma arrangemang. De olika upplevelserna återfinns i mindre rum som besökaren läser av och identifierar. För en tydlig identifikation krävs ett lättläst budskap i form av fysisk gestaltning.

Besökarens uppfattning av gatufestivalen är beroende av olika faktorer och av besökarens individuella värderingar. Min studie har fokuserat på gestaltningen av upplevelserummet och de reaktioner som gestaltningen framkallar hos besökaren. Effekten av de sociala faktorerna, relationen mellan besökaren och andra besökare samt anställda, har därför inte tagits i beaktande i undersökningen.

Min modell har anpassats till att enbart behandla de fysiska egenskaperna i festivalområdet. Med hjälp av de tidigare nämnda modellerna har jag utarbetat en egen modell som delar in festivalområdets fysiska egenskaper i tre kategorier.

Modellen har använts som grund för den detaljerade undersökningen av festivalområdet för *Piteå Dansar Och Ler 2005*. Genom användningen av modellen har jag kunnat hitta styrkor och svagheter i festivalområdets utformning.



Del II

undersökning

- 
- A large, dense crowd of people is gathered at night for a festival. Many people have their arms raised in the air, some holding up phones to take pictures. In the background, a stage with a large screen and lighting rigs is visible. To the right, a multi-story building with lit windows stands in the background.
- > Definition av gatufestival
 - > Beskrivning av tre gatufestivaler
 - > Detaljerad analys av Piteå Dansar Och Ler 2005
 - > Riktlinjer för utformning av ett festivalområde

Definition av gatufestival

” En gatufestival kan definieras som ett arrangemang kring ett visst tema som är regelbundet återkommande eller som en periodiskt återkommande kulturmanifestation med kommersiell och turistisk prägel. Det är ett populärt evenemang i stadens centrum där en stor del av allmänheten deltar ” (Nationalencyklopedin, 2001).

De gatufestivaler som genomförs i flera av Sveriges mellanstora städer uppvisar ett stort antal likheter i sitt utbud av aktiviteter och sin profilering. Festivalerna innehåller ett visst utbud av aktiviteter som ska locka besökare samt funktioner för att möta besökarnas behov. De aktiviteter som erbjuds är vanligtvis ett antal musikscener av olika genre och storlek, tivoli, marknad, restaurang- och öltält och i vissa fall även disco. Till detta tillkommer dessutom ett antal tält som hålls av olika organisationer eller affärsidkare. Speciella ”happenings”, tävlingar av olika slag, utställningar eller uppvisanden av till exempel nya sporter, är också ett vanligt inslag i gatufestivalens utbud.

För att festivalen ska fungera rent praktiskt finns krav på ett antal funktioner. Vakter och säkerhet är en förutsättning för hela evenemanget, likaså el och vatten. Befintliga element i staden som träd och byggnader, kan behöva skyddas från den mekaniska skada som kan uppstå vid folksamlingar.

Att få festivalen att fungera praktiskt med all utrustning är en komplex och tidskrävande process. Festivalledningen startar ofta sin planering ett helt år i förväg och många gånger finns heltidsanställda som enbart arbetar med planeringsfrågor. Ett flertal festivaler tar även hjälp av eventföretag som arbetar med allt från utrustning till bandbokning. Exempelvis Dynamic Duo som arbetar med Göteborgskalaset och med Storsjöyran i Östersund



En gatufestival riktar sig huvudsakligen till lokalbefolkningen och invånare i omkringliggande städer. Men även långväga besökare kan ingå i festivalens målgrupp. Genom ett varierat utbud av festivalaktiviteter siktar arrangörerna mot en bred publik med besökare i alla åldrar. ETOUR, European Tourism Research Institute, utförde år 2000 en undersökning av Östersunds gatufestival *Storsjöyran*. Enligt undersökningen uppgick andelen besökare under 30 år till mer än 80%.

Tabell över ålders- och könsfördelning Storsjöyran 2000

Åldersfördelning:

11-20	50%
21-30	33%
31-40	9%
41-70	8%

Könsfördelning:

45% män	55% kvinnor
---------	-------------

Med en öppen fråga undersöktes samtidigt besökarnas attityder till festivalen. Svaren visar besökarnas upplevelse av Storsjöyran men ger även antydningar om varför människor besöker en gatufestival.

Ungefär hälften av de tillfrågade svarade att de besökte festivalen främst av sociala skäl. För dessa besökare innebar festivalen en folkfest där de fick tillfälle att träffa vänner och nya bekantskaper. Det andra starka skälet till festivalbesöket var själva festivalaktiviteterna; musiken, marknaden och uteserveringarna.

Det som besökarna allmänt uppfattade som positivt med festivalen var: bra stämning, att de hade roligt och att vädret var bra. Vad som upplevdes negativt uppgavs vara trängsel, mycket fylla och för dyr entréavgift.

En tredjedel av de tillfrågade tyckte att festivalen hade förbättrats med åren. Förbättringarna handlade främst om festivalområdets struktur. Att en förbättrad planering skapat mer ordning och underlättat orienteringen inom området.

De fakta som framkommit av ETOURs undersökning angående Storsjöyrans besökare och deras attityder pekar mot att gälla för de flesta av gatufestivalerna i Sverige. Vad som är intressant och som bör uppmärksammas är besökarnas uppfattning av festivalen som folkfest och mötesplats. En gatufestival verkar alltså ha en viktig social dimension.



Beskrivning av tre gatufestivaler

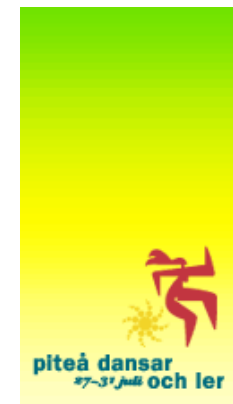
Jag har studerat och jämfört tre gatufestivaler, *Storsjöyran*, *Luleå Kalaset* och *Piteå Dansar Och Ler*, utifrån hur festivalområdena är strukturerade. Festivalernas struktur analyserades utifrån tre huvudelement; *rum* (definieras av festivalens aktiviteter och stadens befintliga struktur), *stråk* (besökarnas huvudsakliga rörelse mellan rummen) och *entréer* in till festivalen. Därutöver studerades festivalområdets placering i staden.

I jämförelsen ingick de olika arrangörernas tillvägagångssätt och tankar inför arbetet med utformningen av festivalområdet och festivalområdets design. Information om festivalernas budskap och struktur har undersökts genom deras webbplatser, festivalprogram och festivalkarta. Därutöver intervjuades planeringsansvarig för respektive festival. Intervjuerna utfördes som samtal och utgick från fyra huvudfrågor:

- Vad är arrangörens mål med festivalen?
- Vilken syn har arrangören på gestaltningsaspekten?
- Hur arbetar arrangörerna med gestaltningsaspekten?
- Hur upplever arrangörerna att planeringsidéerna fungerar i verkligheten?

Varje festival har beskrivits i en del var för sig. Eftersom jag har arbetat mera med *Piteå Dansar Och Ler* blev denna del mer utförlig än de två andra festivalernas.

Slutligen ställdes arrangörernas olika metoder för utformningen av festivalområdet och festivalområdets design mot varann och fördelar respektive nackdelar diskuterades.



Luleå Kalaset 4-7 AUGUSTI

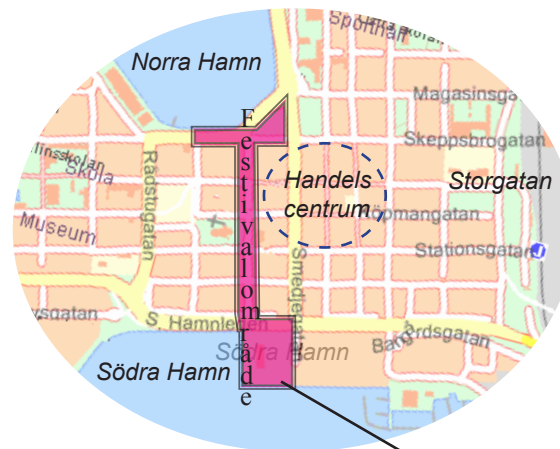
Luleå Kalaset startade 2002. Arrangemanget anordnas av Luleå Mäss och Kongress på uppdrag av Luleå Kommun. Luleå Mäss och Kongress är ett eventföretag som arbetar praktiskt och administrativt med planerande och genomförande av arrangemang.

Luleå Kalaset är en gatufestival i mindre skala med främst svenska artister och en stor andel lokala band. Festivalen 2005 var en succé med 40 000 betalande på två kvällar och arrangörerna har planer på att utvidga såväl festivalområdet som antalet festivaldagar.

Enlig Robert Löfgren, teknikansvarig på Luleå Mäss och Kongress och områdesansvarig för Luleå Kalaset, är festivalens mål en familjefest; en mötesplats för semesterfirare. Festivalens målgrupp sträcker sig från barn till pensionärer och arrangemanget riktar sig huvudsakligen till Lulebor.

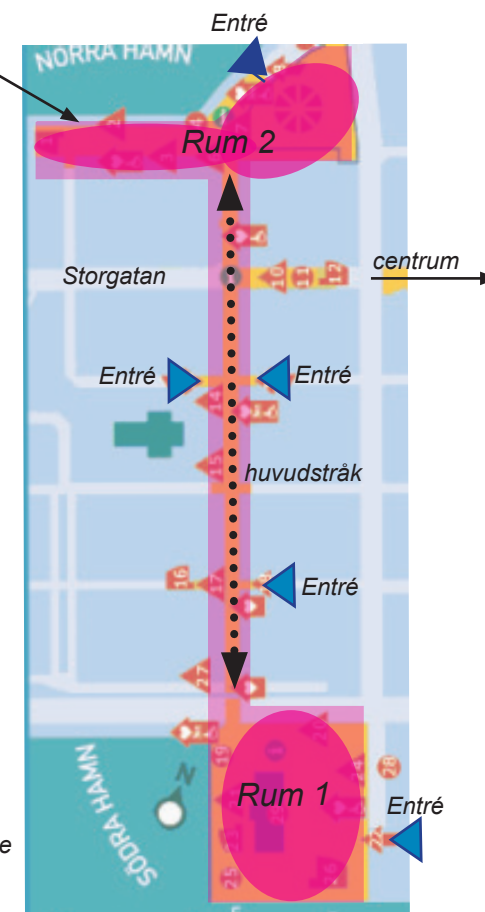
Festivalområdet är placerat i utkanten av Luleås handelscentrum och ansluter till Storgatan, gågatan, som är som stadens centrumgata, och stäcker sig från Norra Hamn till Södra Hamn (se plan 1). Stukturen är uppbyggd av två huvudrum som är förbundna av ett stråk där besökarna rör sig i båda riktningar (se plan 2). Entréerna, sammanlagt fem stycken, är placerade vid de två rummen samt längs med huvudstråket.

Luleå Mäss och Kongress har arbetat med festivalområdets utformning för att stärka festivalens familjeprägel. Mellan de två stora scenerna växlas typiska ungdomsaktiviteter med aktiviteter som attraherar en mer vuxen publik. Arrangören har på detta sätt velat skapa en rörelse inom området och en blandning av åldersgrupper. Avsaknaden av öltält med 18-års gräns till förmån för restaurangtält uppmuntrar blandningen av åldersgrupper och synliggör festivalens budskap av att det är en fest för hela familjen.




Plan 1
Plan över centrala Luleå som visar förhållandet mellan festivalområdet och handelscentrat.

Bildkälla: Turistkarta över Luleå



Plan 2
Plan över Luleå Kalaset's festivalområde med utmarkerade strukturelement
Bildkälla: Festivalprogram för Luleå Kalaset



Arrangörerna har arbetat med konceptet ”från hamn till hamn” och använder sig av den atmosfär som hamnarna skapar samtidigt som de tar fasta på Luleås roll som hamnstad. I hamnarna finns dessutom stora kommunala parkeringar som är utmärkta ytor för de två stora scenerna. För att skapa stämning inne på området förlitar man sig till krögarna och deras tält samt till den befintliga atmosfären som finns vid hamnarna.

Denna del av Luleå, mellan hamnarna, är backig och de få plana ytor som finns blir grunden för områdets struktur. Varje år inför arbetet med uppbyggnaden av festivalområdet undersöks stadens befintliga strukturer och element som bänkar och planteringar. Eftersom det sker förändringar i staden hela tiden måste arrangören ta hänsyn till dessa inför planeringen.

De problem som arrangörerna uppmärksammade under festivalen 2005 var att huvudstråket var för trångt och att trängsel förhindrade besökarna att enkelt förflytta sig mellan hamnarna. Vid entréerna bildades folkmassor med trängsel som upplevdes negativt och som vid enstaka tillfällen även krävde insatser av vakterna. Till nästa år vill arrangörerna arbeta med en smidigare lösning för entréerna.

Storsjöyran i Östersund startade 1983, har med åren satsat mer och mer på musiken och marknadsför sig idag som en musikfestival med ett brett musikutbud med flera internationellt kända artister. Arrangörerna ser även festivalen som en folkfest för Östersundsborna, som en samlingspunkt med ett brett utbud av aktiviteter - en festival för alla.

Sedan flera år tillbaka föregås *Storsjöyran* av en mängd kringaktiviteter, till exempel gatuartister, teater, utställningar och film, i något som gemensamt kallas för "Yranveckan". Själva gatufestivalen pågår i tre dagar. 2005 hade festivalen ca 55 000 betalande besökare. Musikutbudet lockar långväga publik som utgör nästan hälften av alla besökare.

Enlig Jan Carlsson, områdesansvarig för *Storsjöyran*, är målet med arrangemanget att skapa en festival som är känd för ett brett musikutbud samtidigt som Östersund profileras som turiststad och som stad att leva i. I marknadsföringen och utformningen av *Storsjöyran* uppmärksammas Jämtlandsrepubliken. Grundkonceptet utgår från Jämtlands originalitet och återfinns i allt från färgval till val av mat.

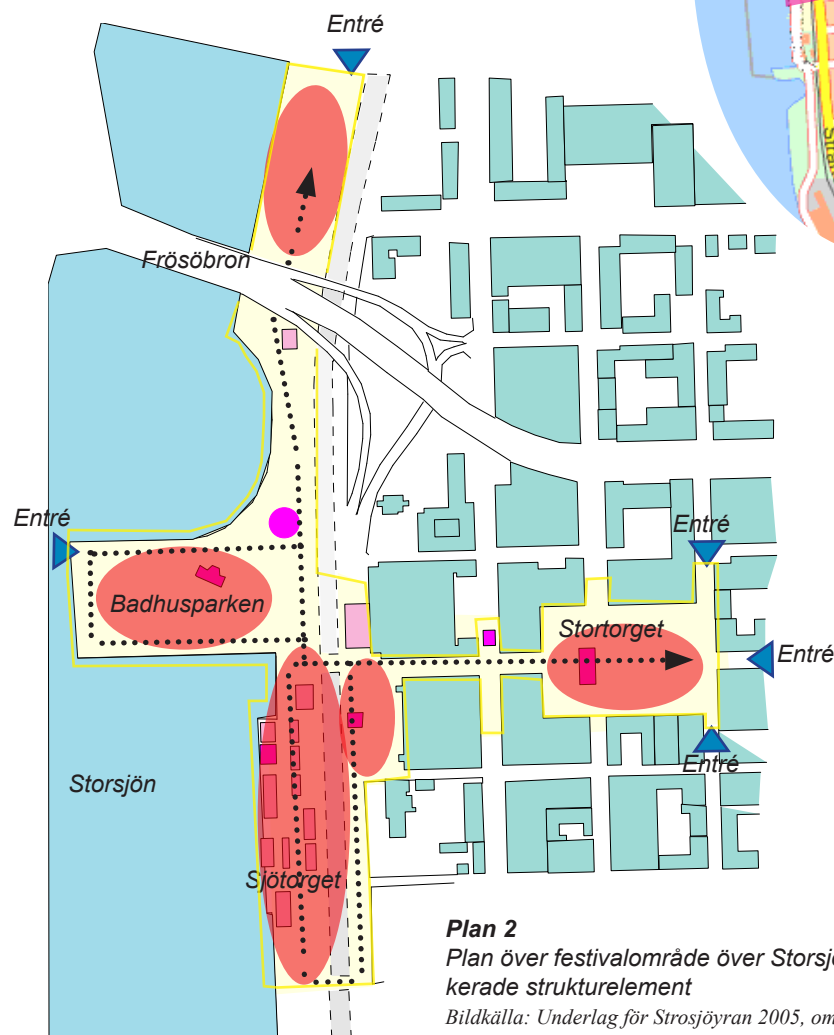
Festivalområdet är placerat längs Storsjön och ansluter till stadens handelscentrum genom användningen av Stortorget. Arrangörerna använder den befintliga rekreativa miljön vid sjön, Sjötorget och Badhusparken. Arrangörerna använder dessutom en del av lokalerna, teatrar och biografer, som kan hittas inom festivalområdet.

Jan Carlsson berättar att festivalledningen aktivt arbetar med att utveckla *Storsjöyran* och att nya förändringar och förbättringar genomförs till varje år. Arbetet med gestaltungsaspekten är något som diskuteras men som enligt Carlsson har varit svårt att införa i planeringsprocessen. Arrangörerna är medvetna om vilka fördelar en medveten design av festivalområdet skulle medföra. Idéer finns men dessa är inte samordnade. Idag använder de sig av en "fulbok" där saker som inte fungerat strukturellt eller estetiskt i festivalutformningen sammanställs.

Plan 1

Plan över centrala Östersund som visar förhållandet mellan festivalområdet och handelscentrum.

Bildkälla: Turistkarta över Östersund



Plan 2

Plan över festivalområdet över Storsjöyran med utmarkerade strukturelement

Bildkälla: Underlag för Storsjöyran 2005, omarbetad

De största problemen med festivalområdets utformning är, enligt Janne Carlsson, tidsaspekten. Festivalen är ett tillfälligt arrangemang, tiden är kort för iordningsställandet av området. På ungefär en vecka ska tält, scener, el och vatten lösas. I planeringsarbetet har därför funktionen fått första prioritet.

Festivalen omgärdas av ett 3 km långt staket. Arrangörerna anser att staketet förmedlar ett negativt intryck samtidigt som det skymmer den vackra vyn mot Storsjön. För att försköna staketet hängdes en jättelik Jämtlandsflagga upp. Resultatet av detta blev dock att staketet hamnade ännu mer i fokus. Ett lyckat exempel på användningen av staketet är inhängnaden av ett buskage där man ville förhindra folk från att urinera samt skydda växtligheten från mekanisk skada. Staketet placerades runt buskaget och fungerade därmed som skydd samtidigt som det fick agera som fondvägg åt en uteservering.

Arrangörerna har uppmärksammat att vissa problem uppstår vid entréerna. De är inte tillräckligt markerade utifrån och många aktiviteter konkurrerar om ytan vilket leder till att det lätt uppstår trängsel. Många besökare har framfört klagomål till arrangörerna eftersom de upplever att det är svårt att hitta inom området.

Under 2004 års festival upptäckte arrangörerna att den uppbyggda amfiteatern runt en av scenerna användes av besökarna även när det inte var någon konsert. Detta tolkade man som att det fanns ett behov hos besökarna av en ”pausdel” där de kunde sitta i lugn och ro och samtala.

Storsjön är belägen nära Östersunds centrum. Närheten till Storsjön används vid utformningen av festivalområdet och bildar en vacker fond till festivalen.



Fotograf: Tommy Andersson

På Sjötorget längs Storsjön ligger Krogstråket som är festivalens bar- och restaurangdel. Denna del har öppet i tio dagar såväl dagtid som kvällstid och ingår i den så kallade Yranveckan.



Bildkälla: Festivalprogram för Storsjöyran 2005

Piteå Dansar Och Ler firade 2005 sin 15-årsdag och är med detta en av Sveriges äldsta gatufestivaler. De senaste åren har dock varit ekonomiska förlustår. 2005 hade festivalen under tre dagar 40 000 betalande besökare. Festivalen har med åren utvecklats till ett eget företag. Även ett eget företag som står för tält och annan utrustning har bildats. Målet med festivalen är enligt Anna Karin Johansson, festivalkordinator, och Staffan Thurén, områdesansvarig, en årlig folkfest som riktar sig till alla åldersgrupper.

Festivalområdet är placerat mitt inne i handelscentrum och inbegriper Storgatan, gågatan, som är stadens centrumgata (*se plan 1*). Detta resulterar i att många av stadens restauranger, barer och affärer hamnar innanför festivalområdets gränser. Större delen av dessa har öppet under festivalen, både dag- och kvällstid.

Festivalområdet, som varit i stort sett detsamma sedan starten, är indelat i mindre rum som formas av den befintliga stadens struktur, torg och parkeringsdäck, eller rum som bildas genom placeringen av aktiviteter. Rummens aktiviteter fungerar som målpunkter och skapar en rörelse inom området. Huvudstråken inom området är dels en central cirkelrörelse samt ett stråk med dubbelriktad rörelse (*se plan 2*).

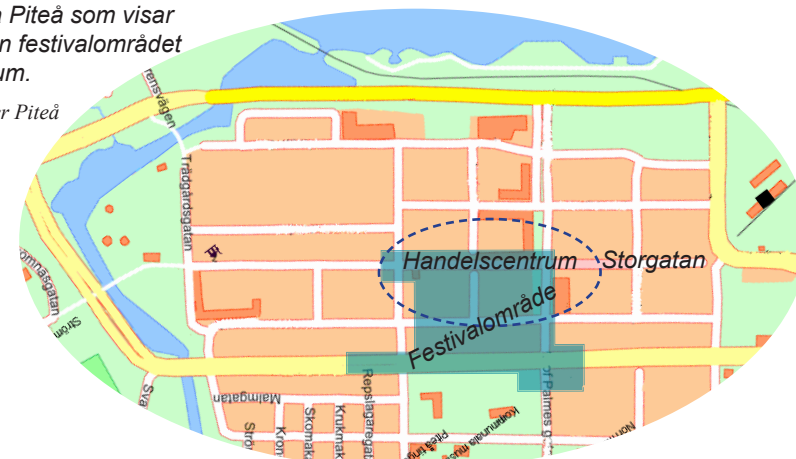
Enligt Staffan Thurén handlar planeringen av festivalen främst om logistik. Besökarna ska vara utspridda över hela området så att "döda zoner" undviks samt för att förhindra trängsel. För att uppnå detta strävar arrangören efter en jämn fördelning av aktiviteterna över hela festivalområdet.

Att arbeta med festivalområdets design är inget som arrangörerna prioriterar, dels av ekonomiska skäl och dels av tidsmässiga skäl. Thurén menar att det viktigaste för att locka besökare till festivalen är att de vet att andra människor kommer besöka evenemanget.

Plan 1

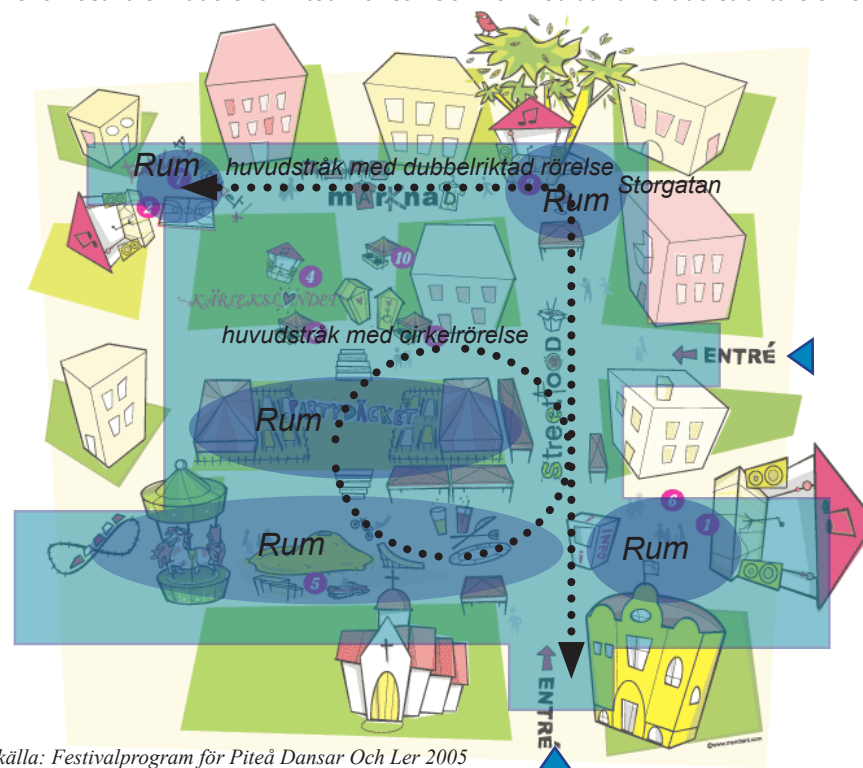
Plan över centrala Piteå som visar förhållandet mellan festivalområdet och handelscentrum.

Bildkälla: Turistkarta över Piteå



Plan 2

Plan över festivalområde över Piteå Dansar Och Ler med utmarkerade strukturelement



Bildkälla: Festivalprogram för Piteå Dansar Och Ler 2005

Konceptet för området är att planera de olika underområdena, rummen, utifrån vilken åldersgrupp som kan tänkas vilja vistas där. Resultatet kan enligt arrangörerna ses i tre tydliga rum: partydäcket med öltält där besökare mellan 20-30 år samlas; tivolit där tonåringar samlas, en ”mog-nare” scen vid Byxtorget där medelålders besökare samlas. Arrangörerna tycker själva att konceptet är mycket lyckat och menar att det underlättar för besökarna att hitta den del av festivalen där de känner att de ålders-mässigt hör hemma.

Sedan starten har mindre förändringar skett inom områdets struktur. Största förändringen skedde 1999 då man byggde en trappa över P-däcket. Trappan möjliggjorde cirkelrörelsen som utgör huvudstråk idag. Arrangörerna anser att trappan inneburit en avsevärd förbättring av besökarnas möjlighet till förflyttning inom området.

Thurén berättar att de inför arbetet med utformningen av festivalen ser stadens ytor som ”blanka sidor”. De använder sig av de rum som den befintliga strukturen skapar men kallar element, bänkar och sopkorgar, för ”sallad” och ser dessa enbart som ett hinder för festivalen (*se bild*).

Det största problemet som arrangörerna upplever med placeringen av festivalen mitt i stadens centrum är de 2500 fribiljetter som de måste dela ut till de boende i centrum. Utdelningen av fribiljetter innebär en ekonomisk förlust. Arrangörerna skulle också vilja ta bort alla dagaktiviteter eftersom dessa inte heller inbringar några inträdespengar. Dagaktiviteterna är mycket populära och välbesökta och därför svåra att ta bort. Med åren har dock antalet aktiviteter under dagtid reducerats.

Arrangörerna har fört diskussioner om att förlägga festivalområdet i en annan del av staden. Målet med en eventuell omplacering av festivalen är att minska antalet boende inom festivalområdet och därmed även minska antalet fribiljetter. Festivalledningen har även diskuterat hur stadens närhet till vattnet, Sörfjärden och Nördfjärden, ska kunna infogas i festivalområdet. Något som arrangörerna ansåg fungerade dåligt ur strukturperspektiv under 2005 års festival, var placeringen av två mindre scener. Dessa var svåra att hitta och ytor för publik att stå på saknades (*se bild*).



En staty ställer till problem och skymmer artisterna. Arrangörerna ser stadens befintliga element som ett problem och kallar dem för ”sallad”.



Yta saknas för publik, de som vill stanna och lyssna krockar med de som vill passera.

Jämförande analys av de tre festivalerna

Alla tre festivalerna sträcker sig över en helg med betaldagar. De har liknande uppbyggnad vad gäller utbudet av aktiviteter. *Storsjöyran* som är den största av de tre festivalerna har ett större antal aktiviteter och bredare musikutbud.

Antalet entréer skiljer sig markant åt mellan festivalerna. *Luleå Kalaset* och *Storsjöyran* har flera entréer utpridda över hela området medan *Piteå Dansar Och Ler* endast har två entréer som dessutom är placerade nära varann. Att ha flera entréer som är utspridda ger festivalområdet en bättre balans och förhindrar trängsel.

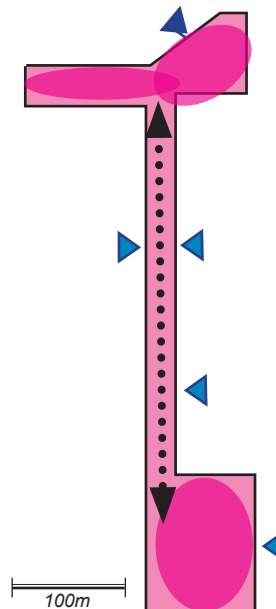
Likheter kan hittas i arrangörernas beskrivning av festivalernas mål. Huvudmålet för alla tre festivaler uppges vara en folkfest med ett brett utbud av aktiviteter som lockar en bred målgrupp. Tolkningen av vad en folkfest egentligen innebär skiljer sig mellan de olika arrangörerna.

Luleå Kalaset satsar på en folkfest för familjer. Karaktären görs synlig genom att växla uppträdanden riktade mot bestämda åldersgrupper mellan de två scenerna. Den rörelse som bildas bidrar till möten mellan de olika åldersgrupperna. Blandningen av åldersgrupper förstärks ytterligare genom arrangörens val av restaurangtält, där hela familjen kan umgås, istället för öltält med 18-års gräns. *Piteå Dansar Och Ler* har valt en helt motsatt strategi. De delar in festivalområdet i underområden där vissa områden riktar sig mot en viss åldersgrupp. I flera av de större områdena serveras öl och de har i och med det åldersgräns. Alla under 18 år blir därmed automatiskt uteslutna från dessa delar av festivalen. Den köbildning som kan uppstå vid entrén till dessa områden kan medföra en irritation hos besökarna.

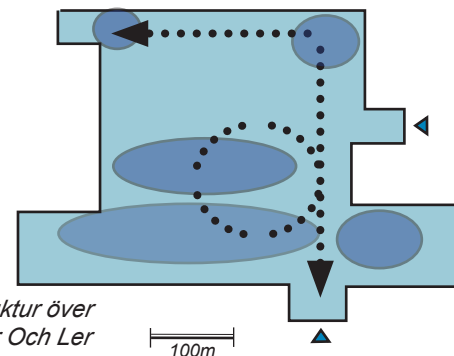
Alla tre festivaler använder sig av den befintliga stadens olika rum och deras relation till varandra. *Storsjöyran* och *Luleå Kalaset* tar även till vara på atmosfären och använder värden som hamnkaraktär och vattenkontakt.

Skisser över de olika festivalernas områdesstruktur
(sammanhängande område, rum, huvudstråk och entréer)

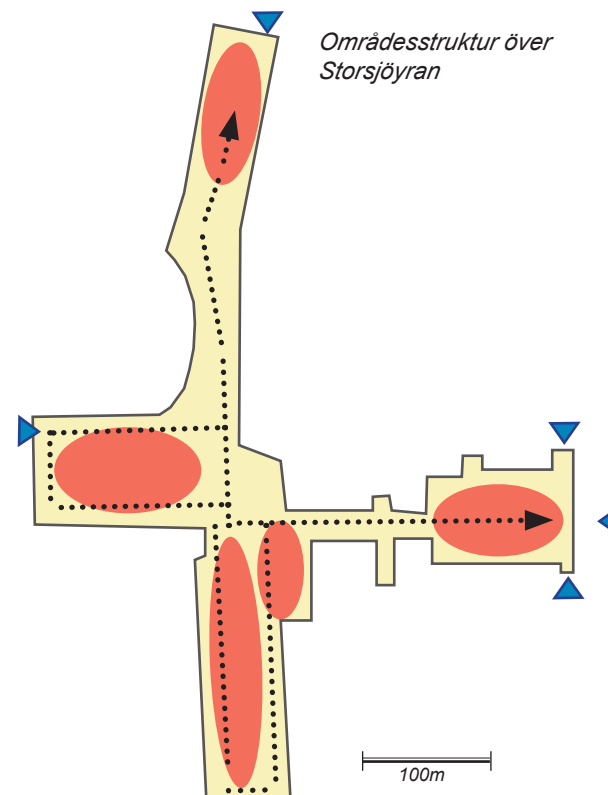
Områdesstruktur över
Luleå Kalaset



Områdesstruktur över
Piteå Dansar Och Ler



Områdesstruktur över
Storsjöyran



Storsjöyran som har många aktiviteter på sitt program använder sig i vissa fall av rum inomhus. Lokaler inomhus har ofta atmosfär, till exempel teatrar, och kan bidra med en intim känsla. Dessutom är inomhuslokalerna ett bra komplement vid dåligt väder. Negativt är att publikantalet är begränsat och att inomhusaktiviteterna inte är lika lättillgängliga för besökarna som aktiviteterna utomhus. Att, som *Piteå Dansar Och Ler*, se stadens rum som tomma ytor, innebär en stor förlust vad gäller den atmosfär som stadens element kan bidra med.

Arrangörerna talar om viljan att leda besökarna i en viss rörelse inne på området. Ett jämt flöde inom området kan förhindra trängsel. Placeringen av aktiviteter är till stor del avgörande för besökarnas rörelsemönster. Genom en balanserad fördelning av aktiviteter över festivalområdet kan ett jämt flöde uppnås.

Ett återkommande problem som stör rörelseflödet är trängseln som uppstår både utanför och innanför entréerna. Det är mycket viktigt att inträdet fungerar smidigt eftersom det bidrar till ett första intryck av arrangementet säger arrangörerna.

Placeringen i staden skiljer sig mellan festivalerna. *Piteå Dansar Och Ler* använder sig av själva handelscentrum med de centrala torgen och gågatorna. *Luleå kalaset* och *Storsjöyran* har valt att lägga sitt område i anslutning till den centrala gågatan. Fördelarna med att använda själva centrum är att det förstärker känslan av en gatufest. Nackdelarna med detta är alla befintliga verksamheter som finns inom festivalområdet och som arrangörerna måste ta hänsyn till.

Avsaknaden av gestaltungsaspekten i planeringsprocessen är gemensam för alla tre festivaler. Arrangörerna är dock inte främmande för problematiken eller värdet av att integrera designen i planeringsprocessen. *Storsjöyran* är dock den enda av arrangörerna som diskuterat problematiken. På grund av bristande kunskap, främst en avsaknad av metodik, har de inte ansett sig kunna arbeta med gestaltungsaspekten.

Att områdesdesignen hamnat i skymundan i planeringsprocessen beror främst på att festivalledningen inte anser sig ha ekonomi eller tid för att arbeta med denna aspekt. Generellt saknas en helhetssyn på arrangementen. Arrangörernas bild av festivalområdet fokuserar på aktiviteterna som besökarna rör sig mellan. Allt mellan scenerna och krögarnas tält ses som ett slags mellanrum eller enbart en förflyttningssträcka.

Att festivalområdet ser ut som det gör beror mest på att ”det alltid sett ut som det gör”. Någon reflektion över vilka fördelar eller nackdelar en viss utformning ger diskuteras inte av arrangörerna. Planeringen tycks främst göras ur ett ekonomiskt perspektiv där den funktionella aspekten är styrande. Om festivalen har sitt eget företag som står för utrustning kan element designade speciellt för festivalen, t ex entréer, skapas. Elementen kan sedan återanvändas för varje år.

Att satsa pengar på design ses inte som någon bra investering. Om arrangörens främsta prioritet blir att hyra ut mark till krögare och att få in så många betalande som möjligt kan den ekonomiska drivkraften bli ett hinder för festivalens utveckling. Att inte sträva högre än att festivalen ska fungera praktiskt och att lita på att besökare återkommer för att ”alla går dit” är knappast ett långsiktigt perspektiv. Ett årligt återkommande arrangemang måste ständigt utvecklas för att kunna locka nya och gamla besökare

Det finns dock en vilja att skapa atmosfär men arrangörerna tycks inte veta vilken atmosfär de är ute efter. Vad som egentligen går in under benämningen folkfest är osäkert. Festivalledningen har ingen tydligt definition av vad de vill uppnå med festivalen eller vilket budskap de vill förmedla till besökarna. Ett otydligt mål eller budskap ger arrangementet en obestämd identitet och profil.

Detaljerad analys av festivalområde för Piteå Dansar Och Ler 2005

Analysen består av två delar och omfattar upplevelserummet för *Piteå Dansar Och Ler*. Som introduktion till analyserna ges en kort presentation av festivalområdet 2005.

I första delen av analysen har jag utgått från festivalområdets fysiska egenskaper. Egenskaperna analyserades utifrån de signaler de sänder till besökaren. Som metod för analysen har jag använt mig av observationer på plats under festivalen tillsammans med min kunskap och erfarenhet som landskapsarkitekt.

Den andra delen baserade sig på mina upplevelser som festivalbesökare av *Piteå Dansar Och Ler* 2005. Festivalområdet analyserades utifrån mina personliga reaktioner på de fysiska egenskaperna.

Analysernas syfte är att finna fördelarna och bristerna i festivalområdets utformning. Resultaten har utgjort grunden för arbetet med riktlinjer för det praktiska gestaltungsarbetet.

Festivalprogram för Piteå Dansar Och Ler 2005



Bildkälla: Festivalprogram för Piteå Dansar Och Ler 2005

Beskrivning av Piteå Dansar Och Ler 2005

Piteå Dansar Och Ler 2005 erbjuder en gatufestivals standardutbud med tivoli, marknad och ett antal scener. Festivalens aktiviteter och scener är fördelade över ett 24000 m² område i centrala Piteå. Kvällstid har festivalområdet två entréer men under dagtid då det är gratis att gå in öppnas staketen upp och fler ingångar bildas. Inom området finns fem scener av olika storlek utplacerade. (se inventeringsplan)

Festivalens hjärta utgörs av Stora scenen där de största artisterna uppträder och hela festivalen invigs. På Babylonscenen som är den näst största scenen uppträder artister som är tänkta att locka en yngre publik. Trädsценen är placerad i ett öltält och är den enda scenen som har sittplatser. I festivalprogrammet beskrivs Trädsценen som en lugnare och mer trivsamt miljö som lockar en mer vuxen målgrupp. Upswedenscenen och Elektrosценen är två mindre scener med musik som riktar sig till en smalare målgrupp.



Trädsценen med sittplatser



Partydäcket med ölserveringen

Festivalens aktivitetsområden, enligt festivalprogrammet: (se inventeringsplan)

EXTREME SPORTS

Framför kyrkan är en gigantiskt sandhög anlagd som används för tävling i FMX, Freestyle Motor Cross samt FSX, freestyle scoter cross. Tävlingarna pågår främst under dagtid.

TIVOLIOMRÅDE

Tivoliområdet upptar en stor del av Sundgatan och innehåller karuseller och olika aktiviteter, sockervadd, lotterier och tombola.

PARTYDÄCKET

Två stora öltält är uppställda på ett parkeringhus. Ölserveringarna rymmer ett stort antal långbord och har mindre scener där lokala coverband uppträder. En för festivalen specialtillverkad trappa förbinder Partydäcket med Sundsgatan.

KÄRLEKSLANDET

Kärlekslandet består av en ölservering och en mindre scen med dragshow. Evenemanget anordnas av RSFL och är beläget på en innergård. För hela Kärlekslandet råder 18-års gräns.

STREETFOOD

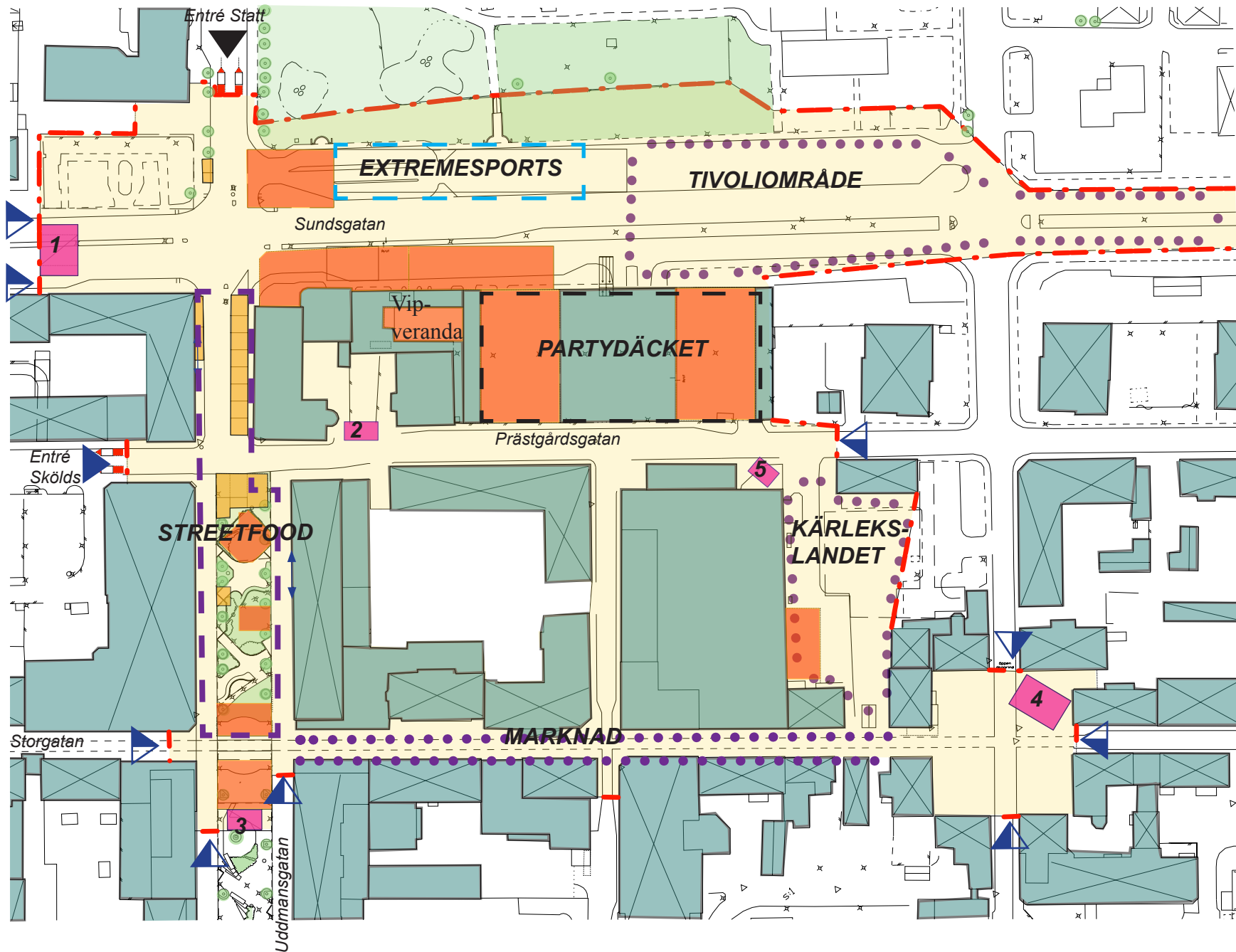
Streetfood består av matstånd som erbjuder mat från olika delar av världen och ett antal större restaurangtält som även erbjuder sittplatser.

MARKNAD

Längs Storgatans bägge sidor finns marknadsstånd.

ÖVRIGT

Grupper av toaletter, "bajamajor", finns utplacerade inom området. Likaså är ett antal mindre matstånd och kiosker utspridda över området. På Sundsgatan nedanför Partydäcket finns tre stora öltält som även serverar mat. Vid huvudentrén finns en informationskur som är bemannad under hela kvällen.



Inventeringsplan

Teckenförklaring

Scener

1. Stora scenen
2. Upsweden scenen
3. Trädscenen
4. Babylonscenen
5. Elektrosenen

Entré

Öppen daggrind

Öltält, 18- års gräns

mattält

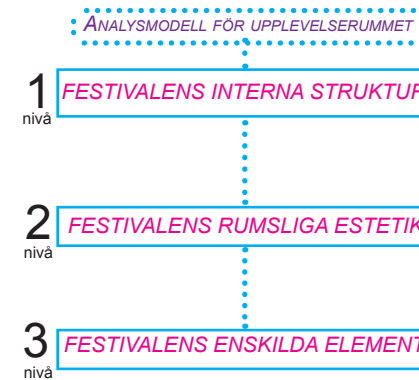
Analys av upplevelserummets egenskaper

Analysen utgick från min modell. Modellen beskriver och kategoriserar vilka fysiska egenskaper i festivalområdet som kan kommunicera med besökaren.

Modellen delar in festivalområdets fysiska egenskaper i tre kategorier eller nivåer som behandlar egenskaperna från den översiktliga skalan ned till gestaltningen av enskilda element.

I analysen redovisar jag egenskaperna och vilket budskap de signalerar till besökarna. Genom analysen kom jag även fram till hur den fysiska miljön kan påverka festivalbesökarnas beteenden.

Min analysmodell, från sid 12, utgör grunden för den detaljerade analysen för festivalområdet för Piteå Dansar Och Ler.



Nivå 1 Analys av festivalens interna struktur

Festivalområdet analyserades ur ett översiktligt perspektiv och med fokus på vilken betydelse rummets placering och samband har för besökarnas beteenden. Analysen av rummets placering och samband innebar även en diskussion av festivalområdets tillgänglighet och möjligheten för besökarna att orientera sig inom området

Definitioner

Festivalområdet analyserades utifrån rum, stråk och knutpunkter. *Rum* definierades dels efter den arkitektoniska utformningen i staden men även efter deras aktiviteter. Aktiviteterna fungerar som rummens målpunkter och har olika dragkraft, exempelvis lockar Stora scenen en större publik än en mindre scen som Upsweden scenen. *Stråk* redovisades som vägar som större andelen av besökarna använder för att röra sig inom området. *Knutpunkterna* är festivalområdets uppsamlingsplatser som binder samman stråken med de olika rummen. Knutpunkterna fungerar även som vägskäl.

Festivalområdet knutpunkter och stråk

Korsningen Sundsgatan och Uddmansgatan bildar ett stort öppet rum, (1). Det är en viktig knutpunkt då det binder samman några av festivalens tyngsta aktiviteter; Stora scenen, huvudentréen och tivoliområdet. Rummet kan ses som festivalens centrum dit besökare strömmar för att sedan ledas vidare till andra delar av festivalen.

En annan viktig knutpunkt är Byxorget (4a) som binder samman Streetfood med marknaden/Storgatan. Korsningen Prästgårdsgatan och Uddmansgatan (4b) utgör en mindre knutpunkt som länkar samman Partydäcket med Uddmansgatan. Analysplanen visar att alla tre knutpunkter ingår i ett stråk.

Rörelsemönstret inom festivalområdet består av två cirkelrörelser samt ett stråk. De två cirkelrörelserna binder samman flera tunga publikdragande aktiviteter. Trappen som binder ihop Sundsgatan med P-däcket fyller en viktig funktion då den möjliggör cirkelrörelsen och gör däcket lättillgängligt.

Genom analysen har nio rum, varav två entrérum, identifierats i festivalområdet (se analysplan).

1. Korsningen Sundsgatan och Uddmansgatan
2. Sundsgatan/Extreme games och Tivolit
3. Parkeringsdäck/Partydäcket
4. Uddmansgatan/Streetfood,
5. Innergården/Kärlekslandet,
6. Storgatan/Marknaden
7. Rådhusorget/Babylonscenen



8. Entré Statt
9. Entré Skölds



Knutpunkter inom festivalområdet

- ### 1a. Korsningen Sundsgatan och Uddmansgatan



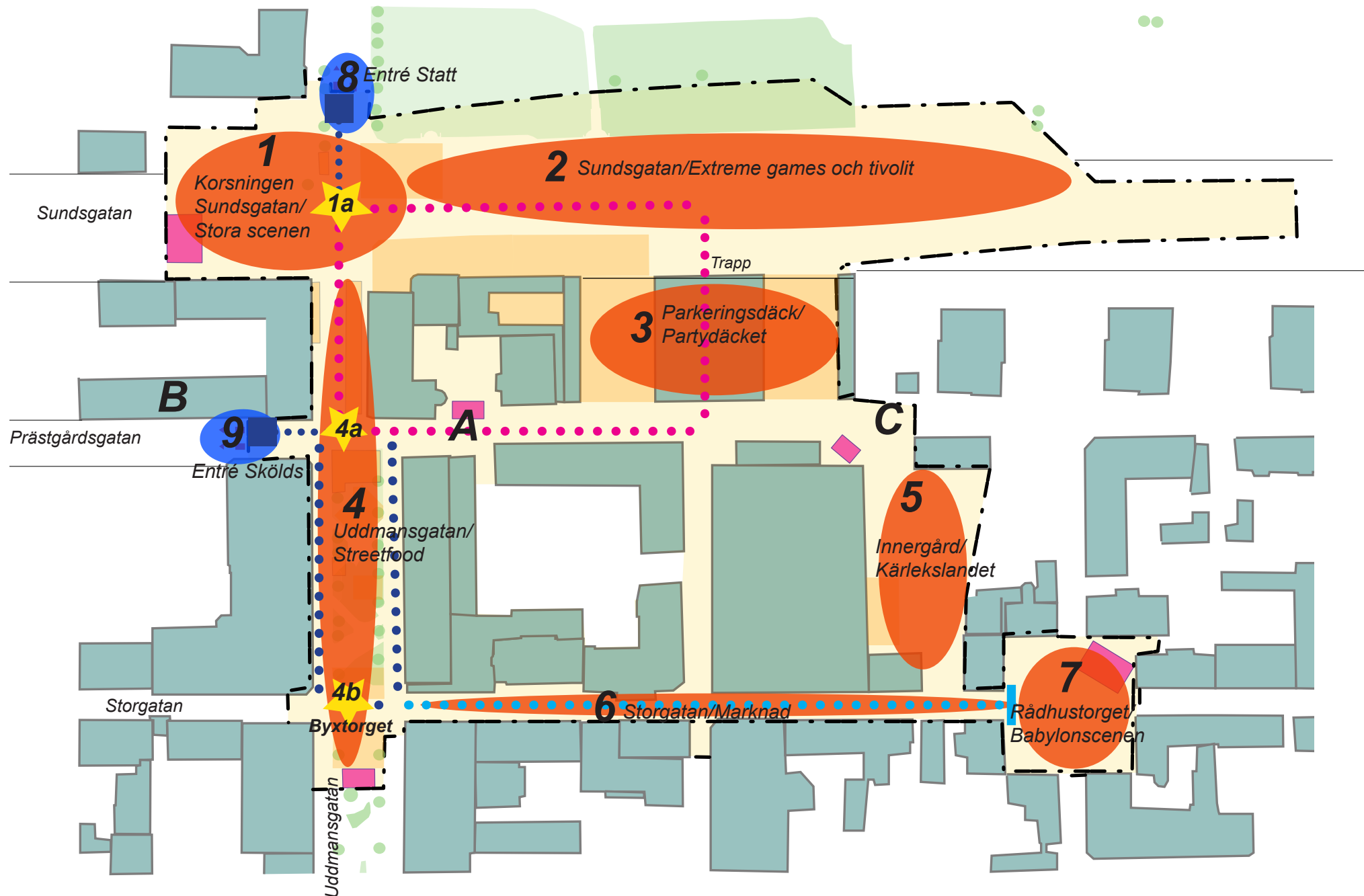
- 4a. Byxtorget

- #### 4b. Korsningen Prästgårdsgatan och Uddmansgatan

Stråken inom festivalområdet (se analysplan).

- [illegible]

Analysplan över festivalområdets inre struktur

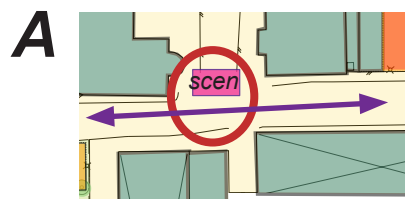


Sambanden mellan festivalens rum

Av analysplanen framgick att alla rum utom Innergården (5) och Rådhusorget (7) ingår i ett stråk. Storgatan (6) är en viktig länk mellan de två torgen, Rådhusorget och Byxorget. Eftersom Rådhusorget bildar en återvändsgränd rör sig besökarna fram och tillbaka mellan torgen.

Orienteringsmöjligheten bygger dels på en lättförståelig struktur men även på tydligt information. Vid festivalens entréer och knutpunkter saknas information över hur de olika delar hänger samman. Som besökare är det svårt att få en överblick av festivalens aktiviteter, var de utspelas och vilken tid och det är även svårt att nås av förändringar i programmet.

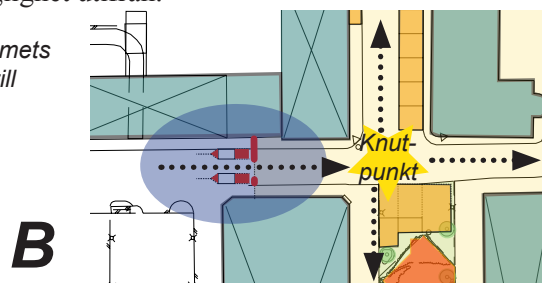
Analysen visade att inte alla målpunkter (aktiviteter/scener) finns i ett rum. Upswedensscenen och Elektrosenen är två målpunkter som saknar rum och därigenom även yta för publik. Scenernas publik krokar därmed med besökare som rör sig längs stråken.



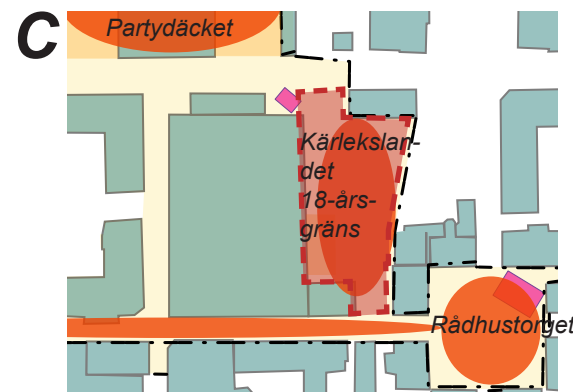
Detalj som visar hur Upswedensscenens publik krokar med rörelsestråket

Festivalen har två entréer som bildar egna rum. Entré Statt fungerar som huvudentré medan entré Sköld som är placerad i nära anslutning till busstationen fångar upp besökare ditresta med buss. I bägge fallen finns knutpunkter anslutna till entrérummen. Med enbart två entréer som dessutom är relativt tätt placerade i områdets norra hörn, begränsas festivalområdets tillgänglighet utifrån.

Detalj som visar entrérummets (entré Sköld) anslutning till knutpunkten.

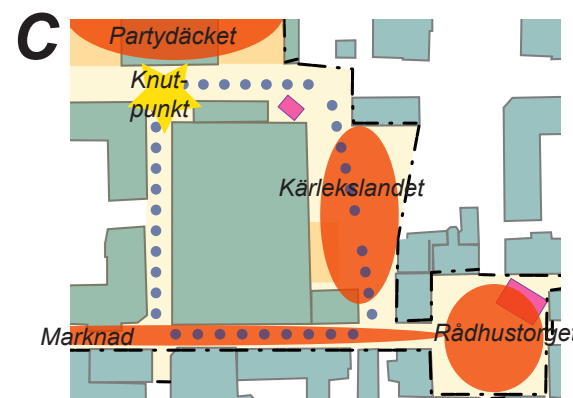


Inom festivalområdet begränsas rörligheten av att aktiviteter inkräktar på stråkens yta till exempel ölserveringarna som är omgivna av staket som stänger av vissa ytor. Öltälten med sin 18-års gräns utesluter dessutom en stor andel av besökarna. Hela Kärlekslandet (5) har 18-års gräns och föregås av entréer och legitimationskontroll. Avspärningarna av rummet försvårar rörligheten inom festivalområdet.



Detalj som visar hur Kärlekslandets 18-års gräns spärrar av kontakten mellan Partydäcket och Rådhusorget.

Potential finns för en cirkelrörelse mellan Partydäcket, marknaden och Kärlekslandet. Likaså finns potential för bildandet av en knutpunkt vid Partydäcket. Cirkelrörelsen förhindras dels av Kärlekslandets 18-års gräns som innebär staket och entréer med vakter men även av avsaknaden av utformning som uppmuntrar eller påvisar en sådan rörelse. Eftersom det inte går att komma runt i den sydöstra delen av festivalområdet, bildas "döda zoner". Dessa ytor fungerar varken som stråk eller rum och det finns ingen speciell anledning för besökarna att vistas där.

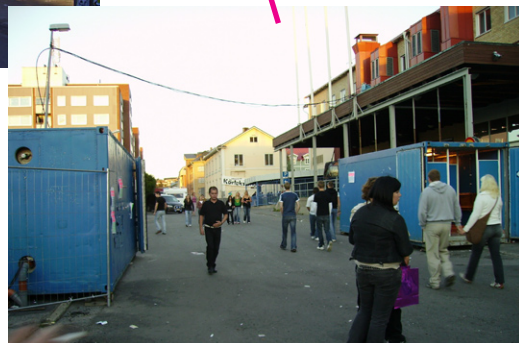


Detalj som visar den potentiella cirkelrörelsen och den potentiella knutpunkten vid Partydäcket

Plan som visar de "döda zoner".



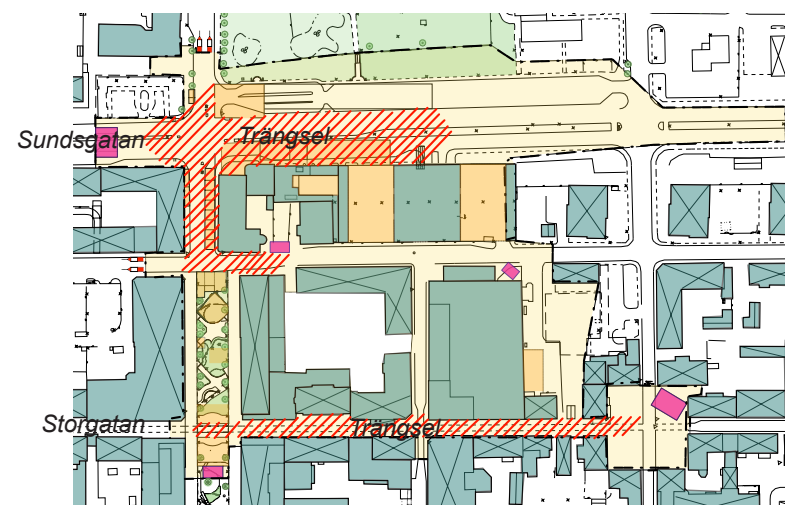
Exempel på "döda zoner" som saknar funktion.



Analysen visade en obalans i festivalområdets uppbyggnad.

Den nordvästra delen av området är mer sammanhållet med tydliga stråk och knutpunkter samt fler tunga målpunkter. Placeringen av båda entréerna i denna del understryker obalansen ytterligare.

Under festivalen rör sig besökarna mellan de olika aktiviteterna. Den nordvästra delen av området innehåller många "tunga" aktiviteter, exempelvis Stora scenen. Resultatet av detta är att större andelen av festivalens besökare rör sig i den nordvästra delen vilket ger upphov till trängsel.



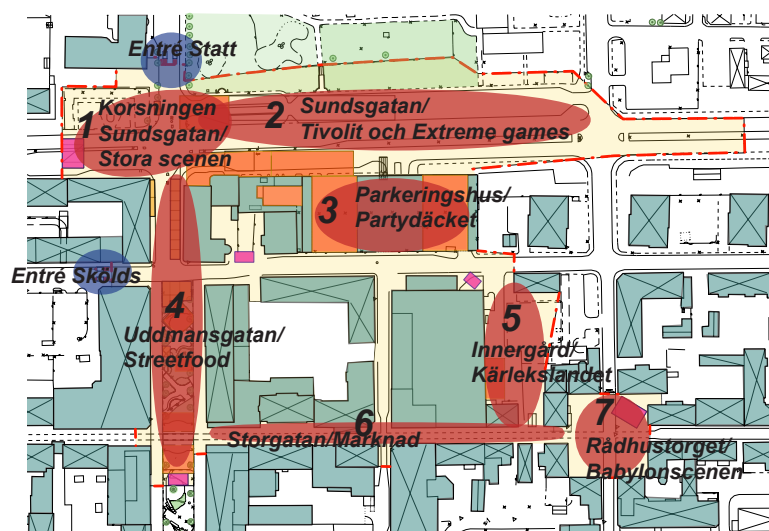
Plan som visar de delar av festivalområdet där trängsel kan uppstå.

Att andra aktiviteter inkräktar på stråken är en annan bidragande faktor till trängsel. Trängsel kan ses som en del av en gatufestival och även upplevas som positiv men trängsel innebär också en försämrad tillgänglighet som kan skapa irritation hos besökarna. Trängselsituationen blir mest tydlig vid knutpunkterna eftersom dessa fungerar som samlingspunkter. Även längs Storgatan blir trängseln påtaglig då marknad, serveringar och stråk samsas i ett relativt litet rum.

Nivå 2 Analys av festivalens rum

I analysen utgick jag ifrån de definierade rummen och redogjorde, från rum till rum, för deras rumslighet och möblering. Samtidigt uppmärksammades besökarnas beteende i rummet. Jag analyserade även vilken atmosfär som utformningen bidrar till.

Plan över festivalområdets rum

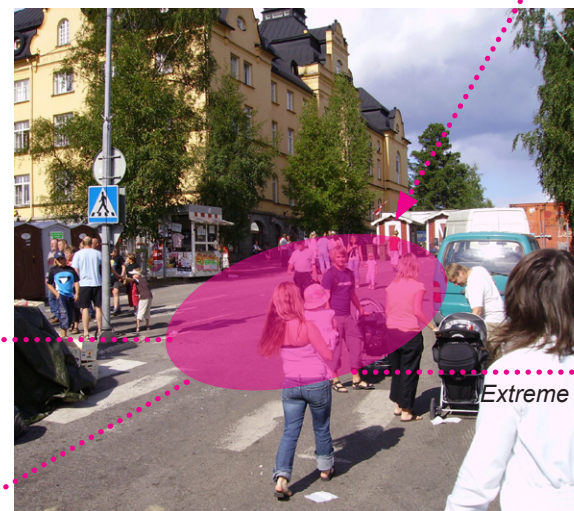


Rum 1 Korsningen Sundsgatan/Stora scenen

Korsningen Sundsgatan och Uddmångsgatan har en tydlig arkitektonisk inramning skapad av de omgivande fasaderna. Rummet har utblickar mot flera av aktiviteterna och är det första rum som besökarna träder in i från huvudentrén. Rummets största tillgång är den öppna ytan som fångar upp och leder besökarna till de omkringliggande målpunkterna. Rummet har karaktären av en informell mötesplats för festivalens besökare. De gestaltningselement som karaktäriserar en mötesplats- information, sittplatser och skyltar- saknas dock. Stora scenens publik inkräktar på ytan vilket försämrar rummets karaktär av samlingsplats ytterligare.

Korsningen Sundsgatan och Uddmångsgatan fungerar som en mötesplats och är förbunden med flera av festivalens största dragplåster. Rådhusets fasad skapar rumslighet.

Stora scenen



Streetfood

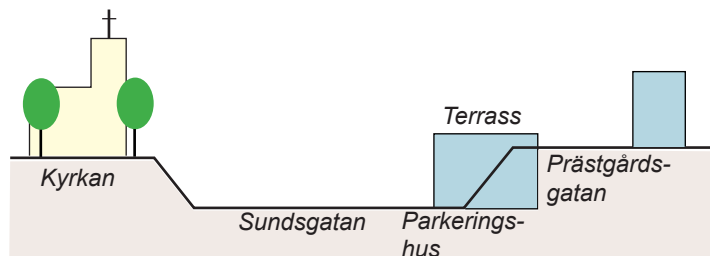
Stora scenens publik krockar med mötesplatsen vilket ger upphov till trängsel.



KNUTPUNKT OCH MÖTESPLATS

Rum 2 Sundsgatan/Tivolit och Extreme games

Sundsgatan är ett stort utdraget rum som får sin form av själva gatrummet. Sundsgatan ligger i en svacka och ramas in av kyrkan och de motsatta fasader vilket skapar en stark rumskänslan.



Snitt som visar Sundsgatans inramning

Rummet innehåller tre huvudaktiviteter: öl- och restaurangtält, Extreme games och Tivoli. Blandningen av de olika aktiviteterna skapar en stökigt möblering som ger rummet ett splittrat intryck. Eftersom inga fysiska gränser finns för att skilja aktiviteterna blir rummets funktion svårdefinierad.

Ett av de viktiga cirkelstråken passerar genom rummet. Rummets främsta funktion är som passage. Eftersom aktiviteter är placerade i direkt anslutning till stråket kan trängsel uppstå när besökare stannar upp vid aktiviteterna.

Placeringen av Extreme Games tävlingsbana förminskar kyrkans inramande effekt. Banan som inte används kvällstid bildar en mörk ödslig yta. Många använder dock grässlätten upp mot kyrkan som sittplats. Ljudvolymen är lägre och det finns gott om plats.

Tivolit ingår inte i något av stråken. Hit går besökarna endast för att åka karusell eller för att, i början av kvällen, se sig omkring. Tivolit är en stöjig miljö med många intryck och som lockar en yngre publik.

Extreme Games tävlingsbana. Tävlingsbanan skymmer i markplan den vackra vy som kyrkan utgör.



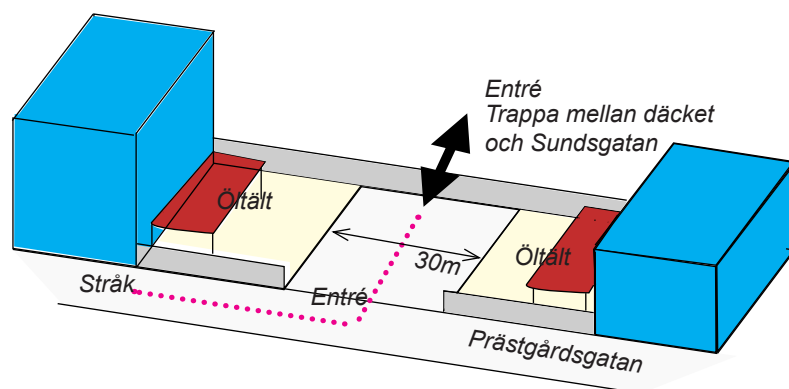
Tivolit består av ett myller av intryck och lockar främst en yngre publik



Rum 3 Parkeringshus/Partydäcket

Partydäcket har en stark rumslighet som bestäms av däckets form och de omgivande fasadernas inramning. Rummet är indelat i tre sektioner, två ölserveringar och en bred yta för stråket. Användningsområdena är tydligt markerade av staket. Stråket ger även plats för möten. Entréerna in till rummet signalerar för besökarna att de träder in i ett nytt rum.

Perspektiv över Partydäckets rumslighet



På Partydäcket är aktiviteten hög och en ständig ström av besökare passerar genom rummet. Rummet fungerar som en nattklubb. Det är en stimmig miljö med hög ljudvolym och uppskruvad feststämning. Serveringarna har 18-årsgräns och kantas av låga staket som möjliggör visuell kontakt mellan rummets sektioner.

Under kvällen stiger antalet besökare vilket medför ett ökat tryck på serveringarnas entréer och en risk för köbildning. Vissa besökare kan tillbringa hela festkvällen på någon av de två ölserveringarna. Den röjiga miljön förstärks av ölreklam och erbjudanden om billig öl. Det är ingen tvekan om att det är här festen är.



På Partydäcket är det verkligen party



Ölserveringarna omges av kravallstaket



Stråket går mellan de två serveringarna

Modell över Streetfood

Rum 4 Uddmansgatan/Streetfood

Streetfood är uppbyggt efter stadens struktur; Uddmansgatan och dess park. Rummet är en viktig passage och karaktäriseras av besökarna som flanerar mellan de olika mattälten.

Norra delen har matstånd längs ena väggen av rummet och lämnar resten av rummet öppet till de strosande besökarna. Södra delen bildar en cirkelrörelse som skapar ett smidigt flöde med parken i mitten. I parken står tält uppställda. En del av tälten har egna små serveringar. På vissa ställen uppstår luckor mellan tälten. Dessa luckor upplevs som bortglömda ytor. Parkens element och atmosfär döljs av tälten och är inte en del av rummet.



Trängsel bildas lätt i den norra delen då stråket krockar med matståndens kunder

Mattältens olika tema ger rummet dess karaktär

Stånden är placerade tätt intill varandra och bildar en färgsprakande variation som är spännande att betrakta. Eftersom varje tält har sin egen profilering skapas många intryck. Matstånden i norra delen saknar sittplatser. Matkunderna står istället längs fasaderna och äter sin mat vilket försvårar flödet genom rummet. Eftersom det inte finns sopkorgar vid fasaderna, blir gatan full av skräp.



Parkens resurser används inte

Eftersom sittplatser saknas sätter sig matståndens kunder längs fasaderna och äter. Gatan blir snabbt skräpig då det saknas sopkorgar

Rum 5 Innergård/Kärlekslandet

Kärlekslandet, som är placerat på en innergård har en mycket stark rumslighet. Entréer i vardera ändan av gården förstärker känslan av att stiga in i ett rum. Rummet bildar en stillsam oas mitt inne i festivalen. Hela rummet utnyttjas och belysning förhindrar mörka hörn. Tack vare att hela rummet har 18-års gräns har scen, servering och bar kunnat placeras med en friare struktur. Avsaknaden av staket kring serveringen bidrar även till ett mer välkomnande intryck. Inne på gården finns en gräskulle där stånd står uppställda och i slänten kan besökarna sitta och dricka öl.



Kärlekslandet bildar en egen liten festival inne på festivalområdet. Rummets karaktär skiljer sig mot den övriga festivalen.

Antalet sittplatser är stort och varierat. Stämningen är avslappnad och ballonger, flaggor och färgglada lampor skapar atmosfär. Stämningen bidrar till att många besökare stannar en längre tid. Den temaenliga utsmyckningen som hittas vid entréerna och inne i rummet stärker rummets identitet och särskiljer det från de andra rummen.



Entréerna förstärker känslan av att stiga in i en annan del av festivalen. Utsmyckningen, om än torftig, signalerar om rummets atmosfär.

Rum 6 Storgatan/Marknaden

Marknaden är placerad på Storgatan som är Piteås centrala affärsgata. Rummet har en småskalig atmosfär som skapas av den låga täta bebyggelsen. Festivalens marknadsstånd är placerade längs fasaderna och varvas med uteserveringarna. I mitten lämnas en 4m bred gång där gående i både riktningar samsas med besökarna till serveringarna och de olika marknadsstånden.

Flertalet av de befintliga caféerna och pubarna har öppett under festivalen. Uteserveringarna är mycket populära dels för deras trivsamma atmosfär som skiljer sig markant från de standardutformade öltälten men även för utblicken över folkmyllret längs Storgatan. Hela rummet myllrar av aktivitet och den stora variationen av intryck lockar besökare som strömmar fram och tillbaka längs gatan.



Bild 3

På den trånga Storgatan kläms aktiviteter in huller om buller

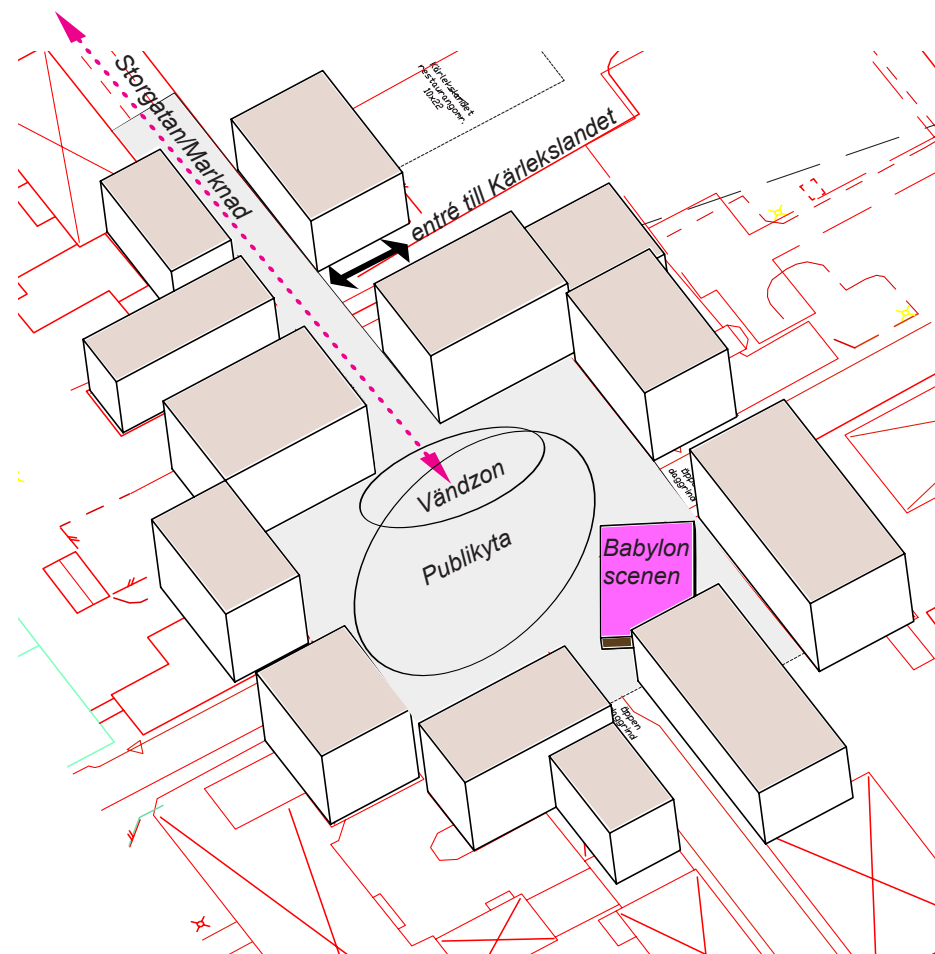
Rum 7 Rådhuset/Babylonscenen

På Rådhusorget är festivalens näst största scen placerad. Torget i sig är ett starkt rum och ramar in av de historiska byggnaderna. Byggnaderna är även stämningsskapande och skapar en intim och vacker miljö.

Besökare vistas främst i rummet för att de är publik till Babylonscenens uppträdanden. Rummet utgör vändplan för flödet längs Storgatan. Därför korkas entrén lätt igen i samband med uppträdanden.



De omgivande fasaderna skapar atmosfär och ger rummet en stark rumslighet.



Modell över Rådhusstorget

Rum 8 och 9 Entré Statt och Skölds

Entrérummen, Sköld och Statt, är identiskt uppbyggda med små frigebodar där entréavgiften betalas. Eftersom tillgänglig yta för besökarna finns både utanför och innanför entréernas grindar förhindras trängsel. Det är väldigt tydligt hur besökarna ska träda in i festivalen men hur besökarna ska röra sig när de går ut är otydligt.

Stadshotellet och kyrkan utgör en imponerande inramning av Statten-trén. I anslutning till denna entré finns även en liten informationskur som dock kan vara svår att upptäcka i folkvimlet.



Utanför entré Sköld

Innanför entré Statt

Sammanställning av rumslig analys

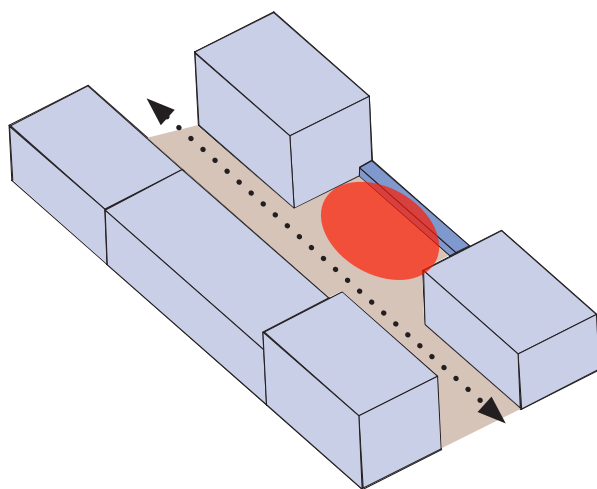
Analysen visade att rum med otydliga gränser blir svåra att förstå för en besökare. Besökarnas orienteringsförmåga försämras dessutom av aktiviteternas röriga möblering.

Noterbart är bristen på sittplatser i flera av rummen. Ett problem inom rummen är 18-års gränsen och serveringarnas staket. Staketet kan dock fungera som gränser inom rummet, se Partydäcket. Att korsningen Storgatan och Uddmansgatan blivit en informell mötesplats tyder på ett behov av en formell och välplanerad mötesplats. Mötesplatsen bör även innehålla information.

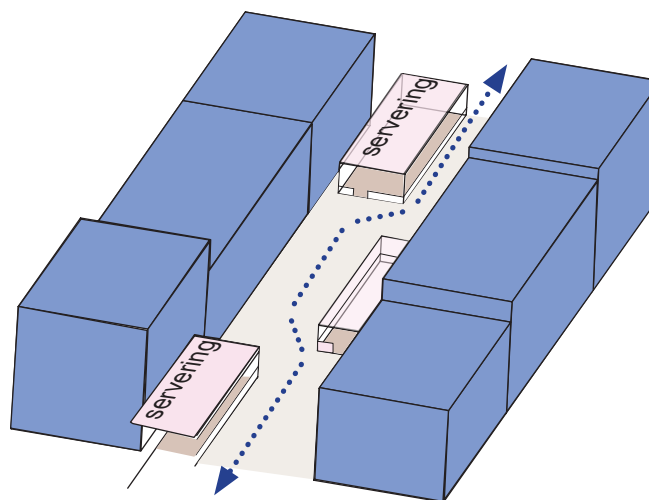
Analysen visade att festivalens rum kan delas in i tre kategorier. Indelningen utgår från rummens funktion och arkitektoniska utseende. Typen av rum är betydelsefull för placeringen av aktiviteter samt för hur rummet ska möbleras.

Kategorisering av festivalens rum

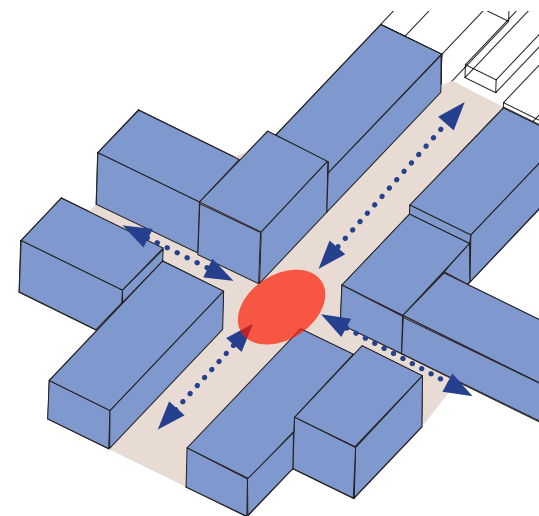
1. Rum i anslutning till huvudstråk (lugna rum, serveringar eller scenrum).



2. Rum som passeras av huvudstråk (marknad och tivoli).



3. Rum som har en uppsamlande/sammanbindande funktion (knutpunkter och mötesplatser).



Nivå 3 Analys av de enskilda elementens gestaltning

Analysen utgick från de element inom festivalområdet som ger ett direkt budskap till besökaren. Gemensamt för elementen är att de är tillverkade specifikt för festivalen.

Skyltar

Inom festivalområdet finns skyltar med väganvisningar utplacerade. Skyltarna är uppsatta på en stolpe och fastsatta i en betongklump. Konstruktionen har en slumpmässig och ihopslängd karaktär. Den anspråkslösa designen gör skyltarna svåra att upptäcka. Att utformningen inte är knuten till festivaltemat gör det svårt att förstå att de är en del av festivalen. Alla skyltar har dessutom samma utseende oavsett vilken del av festivalen som visas. Skyltarnas design resulterar i att de inte fyller sin funktion. I vissa fall kan placeringen vara en orsak till att skyltarna inte uppmärksammas.



Skyltarnas design är inte kopplad till festivalen.

Var ligger informationen?

Skyltarnas placeringen kan göra det ännu svårare att upptäcka väganvisningarna.



Staketet fyller sin funktion men är inte direkt estetiskt tilltalande.

Staket

Samma slags staket används runt hela området. Liksom skyltarna är staketet fastsatt i betongklumpar. Staketet, som är högt och vint ger ett enförmigt och estetiskt negativt intryck. Detta blir extra påtagligt på de platser där staketet hamnar i fokus, till exempel vid entréerna. Staketets budskap talar enbart om en funktion; att utesluta människor från festivalen.

Entréer

Entréernas utformning är liksom staketets i första hand funktionell. Istället för att verka välkomnande upplevs entrén som ett hinder på väg in till festivalen. Entréns uppbyggnad, som består av kravallstaket och lastpallar, säger ingenting om vilket evenemang som besökarna är på väg att träda in i. Skum belysning och den skräpiga miljön ger besökarna ett dåligt första intryck av festivalen

Entréen är dåligt belyst och skräpig vilket sänder ett negativt budskap till besökarna.



Utsmyckning

Festivalområdets utsmyckning består främst av reklam för olika varumärken och av krögarnas utsmyckning av sina tält. De bänkar och bord som finns inom festivalområdet tillhör de olika serveringstålten. Dessa är otympliga och standardiserade. Tälten är likartade och signalerar inget om innehållet.



Det är främst krögarnas tält som har utsmyckning



Inget av utsmyckningen på området har att göra med festivalen. Det är bara reklam.



Inne på området finns få budskap om vilket arrangemang det egentligen är man besöker eller var någonstans man befinner sig i området. Vid scenerna återfinns festivalens logga men ingen information finns om scenens namn eller vilka artister som spelar. Därför är det svårt att förstå vilken scen som är vilken. Samordnad information saknas och de programändringar som uppstår blir därför svåra för besökaren att uppfatta.

Designen är väldigt sporadisk. Eftersom en sammanhållen design saknas försämras förståelsen av festivalens budskap. Det finns inget gemensamt som binder samman de olika delarna. Frånvaron av design sänder ett negativt budskap till besökarna om en bristande omsorg som minskar festivalens värde.



Kärlekslandet har som enda område skyltning till sina aktiviteter.



Informationen om inställda uppträdanden når inte fram till besökarna

Min upplevelse av Piteå Dansar Och Ler

Här utgår jag från mina upplevelser som festivalbesökare under *Piteå Dansar Och Ler* 2005. Genom att ta besökarens perspektiv upplevde jag vad som var positivt respektive negativt med festivalområdets utformning.

Besöket skedde under fredagskvällen 29:e juli, 2005. Min upplevelse analyseras kronologiskt och är indelad i tre delar:

Före: förväntningar, ditresa, första intrycket

Under: rörelsemönster, reaktioner, beteende

Efter: minnesbild, utgång, vilken slags upplevelse var detta

Analysen redovisas genom mina anteckningar som jag gjorde under festivalbesöket. Slutsatsen av min upplevelse av festivalbesöket, mina reaktioner och mitt beteende, sammanställdes i ett antal utformningsprinciper.

Före - på väg till festivalen

17:00 Bussresan: Buss från Luleå Busstation till Piteå, blir upplyst om att det kommer gå speciella festivalbussar mellan Piteå och Luleå under natten. Bussen är full av festande ungdomar, det är kvavt och stämningen är på topp. Förväntningar ligger i luften

18:00 Infarten: Bussen svänger av E4:an, jag ser en oansenlig PDOL skylt vid infarten.



18:15 Framme: Stiger av på busstationen i Piteå, busschauffören önskar oss trevlig kväll samt att vi inte ska dricka alltför mycket - spontana applåder! Vid busstationen hänger en massa ungdomar, väntar in varandra, dricker öl och skrålar - partyt är redan igång! Känner mig dock lite förvirrad för jag vet inte var entréen ligger och det finns inga skyltar vid busstationen. Egentligen finns inget som tyder på att det är festival i staden. Börjar gå mot centrum och litar på att jag ska se någon skyltning.

18:30 Festivalområdet ? : Jag förstår inte riktigt om jag är inne på festivalområdet, strosar längs gågatan för att hitta något att göra. En vakt upplyser mig om att dagaktiviteterna stänger och att stan stänger. Det visar sig att alla människor måste utrymma centrum, centrum "stänger" i en halvtimme, för nu ska kvällsgrindarna upp och ingen ska kunna gömma sig inne på området. Människor blir iväggkörda från uteserveringar. Entrén öppnar 19:00. Går till en pizzeria utanför festivalområdet och tar en öl, känner mig lite sur. Jag menar, stod det i programmet att grindarna öppnade 19:00 och att stan "stänger". Nä, detta står ingenstans i programmet.

18:30
nu stänger
stan!!!



19:00 Väntan: Jag sitter kvar på pizzerian och tittar på folk som är på väg mot entrén, grindarna har ju öppnat nu. Det är förvånansvärt lite folk som rör sig ute på stan. Beslutar mig för att vänta lite med att gå in på området - man vill ju inte vara först, för det är inte så kul när det är lite folk, då känner man sig dum. Jag kollar in programmet, vad vill jag se och göra ikväll? Första bandet på Stora Scenen är inte förrän 21:00, det är väl då de flesta besökarna kommer. Babylonscenen verkar vara för ungdomar, Elektrosce- nen verkar spännande, Partydäcket verkar vara som en stor klubb, där man kan dansa, dricka öl och träffa människor. Det känns lite som lugnet före stormen.

19:45 Dags att gå in: Så var det dags att gå in.

första intrycket.....

..utgång = hemgång



Välkommen, eller.....?

Under festivalbesöket

19:45 Inne på området: Sådär ja, men var ska jag ta vägen? Ser inga skyltar. Några damer hjälper folk på med armbanden, frågar dessa om någon information. Nä, men vid den stora entrén finns tydligen en informationskur. Blir visad åt vilket håll stora entréen ligger. Otroligt mycket intryck, musik - har svårt att se någon struktur även om jag har programmet som hjälp.

20:00 Informationskuren: Lite kö och jag inser att den enda information som kuren ger är programmet som jag redan har. Det verkar som infokurens huvudsyfte är att sälja tröjor! Bestämmer mig för att gå ett varv och kolla in festivalen.

20:30 Första varvet: Är tillbaka vid stora entrén efter att ha gått runt hela festivalområdet. Det är svårt att förstå vilken del som är vilken eftersom jag inte hittat någon skyltning. Överallt händer en massa saker och det känns bara som kaos och en massa musik. Har ingen aning om var jag ska ta vägen. Tar väl ett till varv runt festivalområdet och kollar in de olika områdena lite noggrannare.

21:00 Andra varvet: Försökte hitta de olika scenerna. Stora scenen var ju inga problem att hitta, inte heller Babylon scenen. Men trots att jag anstränger mig hittar jag inte Upsweden eller Electrosce- nen.

21:15 Marknaden: Strosar längs Storgatan och tänker kolla in marknaden. Det är väldigt trångt och marknaden känns bara inklämd mellan de befintliga uteserveringarna. Trevligt att så många av de befintliga verksamheterna har öppett, glider in på ett café för en öl, känns skönt att sitta på ett ordnat ställe som också är mysigt. Pratar i telefon med kompisar som är på väg in på området. Var ska vi träffas någonstans? Vi kommer inte på någon bra mötesplats.

21:45 Öltält: Bestämmer mig för att prova lite party på partydäcket... när jag kommer dit är kön in till öltältet väldigt lång. En sträng vakt håller ordning på kön och det känns som om jag köar till någon häftig klubb. Nä, bestämmer mig för att gå och titta på konsert istället. Stora scenen - Christian Walz, ingen favorit, så jag står lite längre bak och känner mig störd av alla som passerar förbi.

22:00 Tredje varvet: Hittar inte mina kompisar! De är här inne någonstans. Går runt, runt och hittar Upsweden scenen! Roligt med lite lokala band men det är omöjligt att koncentrera sig på konserten, dels knuffas man runt av folk som ska gå förbi, dels står en korvkiosk och bord alldeles bredvid. Suck går vidare...möter massor av folk som driver omkring, främst de under 18.

22:15 Hungrig: Beger mig till Streetfood. Hit är det inte svårt att hitta och det finns mycket rolig mat att välja på. Köper langos som är väldigt slafsigt mat som jag slukar ståendes. Söker ett ställe där man kan sitta ned och ta en öl utan att bli omkullsprungen eller hörselskadad. Är man hänvisad till de "riktiga" restaurangerna för att kunna sitta ned?

22:30 Trevligt: Beger mig till Kärlekslandet. I början av kvällen var det folktomt men nu är det full fart med dragshow. Kärlekslandet känns betydligt mysigare än övriga festivalen. Det är mycket folk men inte trångt. Det är en intim atmosfär och jag bestämmer mig för att hänga kvar ett tag. Dricker öl och snackar med trevliga människor - kul!

23:15 Dags för konsert: Lars Winnerbäck, bra stämning och mycket publik

00:00 Trädscenen: Beskrivs som den lite vuxnare scenen. Tar en öl och uppskattar att jag kan sitta och lyssna på musiken. Lite konstigt att placera den "mysiga" scenen mitt i smeten. Det blir ju inte så stämningsfyllt med skräl och massor av ungar som står utanför staketet. Eftersom det säljs öl och därmed är 18-års gräns får de inte komma in och lyssna.

00:30 Nu är det nog: Jag har fortfarande inte hittat mina kompisar! Vi har nog pratat i telefon fyra gånger under kvällen men inte lyckats träffa varann. Jag har en begynnande huvudvärk och känner mig irriterad på all trängsel. Det är otroligt skräpigt och fulla tonåringar driver omkring - allt känns bara sunkigt. Går ut genom samma entré som jag kom och går till busstationen där min mamma ska hämta mig. Det ska bli så skönt att åka hem och sova!

Efter festivalbesöket

Besöket gav mig en relativt negativ helhetsbild av *Piteå Dansar Och Ler*. Hela arrangemanget kändes förvirrat och inte prisvärt. Festivalen kändes som en blandning av alla möjliga aktiviteter huller och buller. Festivalens identitet eller profilering framkom inte under besöket. Den åldersmässiga uppdelningen av aktiviteterna resulterade i att jag valde att inte besöka vissa delar av festivalen.

Hela arrangemanget framstod som aningen kaosartat och under mitt besök blev jag förvirrad ett flertal gånger. Atmosfären var stimmig och rörig och eftersom det var svårt att hitta en lugn plats befann jag mig i rörelse större delen av kvällen. Det var svårt att hitta en plats att stanna upp vid om man inte ville sätta sig på en servering.

Första intrycket av festivalen var negativt då det var svårt att hitta till entrén och att det inte fanns någon välkomstskylt. Utformningen av entrén kändes som en sluss och som ett hinder.

Inne på området var det svårt att hitta de olika delarna som presenterades i programmet. Likaså var scenerna svåra att särskilja. Någon information eller väganvisningar kunde jag inte hitta. Dagen därpå, på lördagen, besökte jag festivalen under dagtid och upptäckte att det fanns skyltar med väganvisningar.

Utformningen eller bristen på utformning inom festivalområdet var tydlig med uppställda lastpallar och kravallstaket. Redan tidigt under kvällen var gatorna skräpiga och det blev bara värre ju längre kvällen fortskred. Kärlekslandet var den del som kändes mest genomarbetad och därför även mest trivsamt. En trevlig stämning och samtidigt en festivalstämning.

Riktlinjer för utformning

Ur analyserna har jag hittat riktlinjer för det praktiska arbetet med utformningen av en gatufestivals festivalområde. Riktlinjerna är övergripande råd för praktiska lösningar av festivalområdets struktur och design. Arrangörerna kan använda riktlinjerna som stöd när de arbetar med festivalområdets utformning.

När jag skapade arbetsmetoden för områdesdesign, Steg-för-steg, fungerade riktlinjerna som utgångspunkt. Jag använde mig även av riktlinjerna vid utformningen av min tillämpning, festivalområde för *Piteå Dansar Och Ler*.

När det gäller festivalområdets interna struktur visar analyserna att stråk bör utformas som en cirkelrörelse och att återvändsgränder bör undvikas. Stråken ska vara breda och tydligt markerade vilket underlättar besökarens orientering inom området.

Genom att ge entréerna ett eget rum kan trängsel förhindras vid insläppet. Entréerna bör vara fördelade över hela området vilket gör att festivalområdet blir tillgängligt från alla riktningar. Inom festivalområdet eftersträvas en balans av målpunkter och knutpunkter vilket bidrar till ett jämt flöde och hindrar trängsel.

Som utgångspunkt för placeringen och utformningen av festivalområdet bör stadens befintliga värden, strukturella och atmosfärsskapande, och deras potential identifieras. Stadens plana ytor utgör grunden för festivalområdets struktur. Festivalområdet ska helst inte placeras mitt i stadens handelscentrum då det kan innebära konflikter med stadens befintliga funktioner.

Något som verkar vara gemensamt för gatufestivalerna är bristen på sittplatser och avsaknaden av en lugnare del. Sittplatser behövs på fler ställen än enbart i serveringstälten, till exempel vid mötesplatser. Analyserna visar även ett behov av en mötesplats där även information finns tillgänglig.

Designen bör vara genomarbetad vid strategiska platser till exempel där staket hamnar i fokus och vid entréer. Eftersom entréerna ger besökarna första intrycket av festivalen bör dessa ges en välkomnande design.



Del III

från teori till praktik



- > att arbeta med områdesdesign
- > Steg-för-Steg, en arbetsmetod för områdesdesign

Att arbeta med områdesdesign

Genom min studie ville jag försöka definiera områdesdesignens beståndsdelar. Jag ville även uppmärksamma områdesdesignens betydelse och infoga den i arrangörernas planeringsprocess.

För att uppnå detta har jag utformat ett förslag på en arbetsmetod för områdesdesign. Min analysmodell för upplevelserummet, se sid 12 , delade in festivalområdets fysiska egenskaper i tre kategorier, festivalens interna struktur, rumslig estetik och enskilda element. Modellen fungerade som utgångspunkt när jag skapade min arbetsmetod för områdesdesignen.

Områdesdesignens beståndsdelar

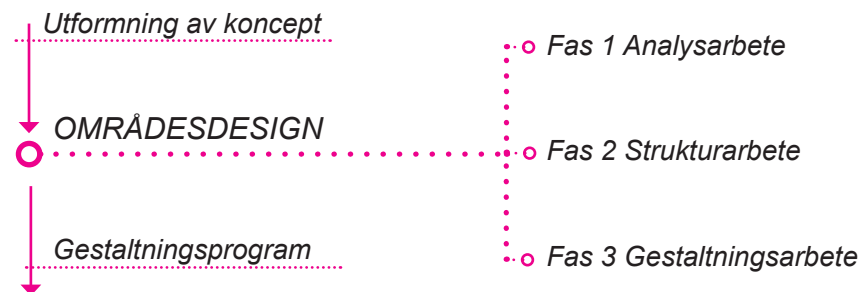
Områdesdesignen är en komplex process som innehåller fler aspekter än gestaltning. I min studie har jag använt områdesdesign som sammanfattande beteckning för *placeringen av festivalområdet i staden, utformningen av området intern struktur och utformningen av festivalens tillfälliga element*. Områdesdesignen omfattar hela festivalområdets utformning, från den övergripande skalan ned till detaljnivå.

Analyserna uppmärksammade vikten av en tydlig profilering och ett koncept som sammanhållande faktor. Utformningen av festivalens koncept kan ses som förstadie till arbetet med områdesdesign. Konceptet är en grund och en röd tråd att förhålla sig till under själva arbetet med gestaltningen.

Staden som arena erbjuder resurser, strukturella och atmosfärsskapande element för festivalens utformning. Festivalens placering i staden är en viktig faktor då stadens struktur även utgör festivalens struktur. Den jämförande analysen visade även att arrangörerna till viss del valde plats för festivalen utifrån stadens rum.

Festivalområdets fysiska egenskaper består inte bara av element, scener och tält, som är tillförda enkom för festivalen. De

Modell över områdesdesignens beståndsdelar och arbetsfaser



befintliga egenskaperna är också en del av upplevelserummet och områdesdesignen. Att använda stadens befintliga element kan spara både tid och pengar för arrangören. Det visade sig dock att arrangörernas användning av den potential som stadens element utgör var begränsad. De befintliga egenskaperna kan också vara en utgångspunkt för valet av festivalens placering i staden.

Festivalens interna struktur utgörs av strukturella element; rum, stråk och knutpunkter. Analyserna visade att elementens relation har stor betydelse för besökarens upplevelse. En medveten uppbyggnad av festivalområdets struktur kan underlätta orienteringen inom området, förhindra trängsel och skapa ett smidigt rörelseflöde.

Själva gestaltungsarbetet börjar efter placeringen av festivalen är bestämd. Därefter kommer gestaltningen av festivalområdets fysiska egenskaper, från den övergripande skalan till design av enskilda element.

Områdesdesignens tre arbetsfaser

Jag har delat in arbetet med områdesdesignen i tre övergripande faser. Ett tydligt utarbetat koncept är viktigt för att dessa tre faser ska peka mot samma mål och sända ut samma budskap till besökarna. Fas 1 består i att hitta stadens struktur och värden som sedan kommer utgöra grunden för, fas 2, val av festivalens placering och struktur. Fas 3 består i att gestalta de olika rummen utifrån en önskad atmosfär och möblera dem så att deras funktion uppnås. Gestaltungsfasen består också av en utformning av tillfälliga element som skyltar.

Steg-för-Steg, en arbetsmetod för områdesdesign

I min studie har jag funnit olika fysiska egenskaper i festivalområdet som arrangörerna kan arbeta med för att kommunicera med besökaren. För att arrangörerna ska kunna tillgodogöra sig denna kunskap måste de teoretiska kunskaperna överföras till en praktiskt arbetsmetod.

Arbetsmetoden är ett förslag på ett arbetssätt som försöker ta upp områdesdesignens aspekter på ett övergripande sätt. Metoden är baserad på områdesdesignens tre faser och är uppdelad i steg som guidar arrangören genom arbetet med områdesdesignen.

Hur områdesdesign går till, Steg-förSteg

Fas 1- Steg 1 och 2

Innan gestaltungsarbetet tar vid måste festivalens placering bestämmas. Placeringen grundar sig på ett flertal faktorer som skiljer sig från stad till stad. Genom Steg 1 analyseras staden översiktligt. Syftet med analysen är att se vilka delar av staden som är lämpliga och olämpliga för placeringen av festivalen. Analysen resulterar i ett arbetsområde. Arbetsområdets syfte är att begränsa den följande analysen i steg 2. I steg 2 analyseras stadens befintliga resurser.

Fas 2, Steg 3

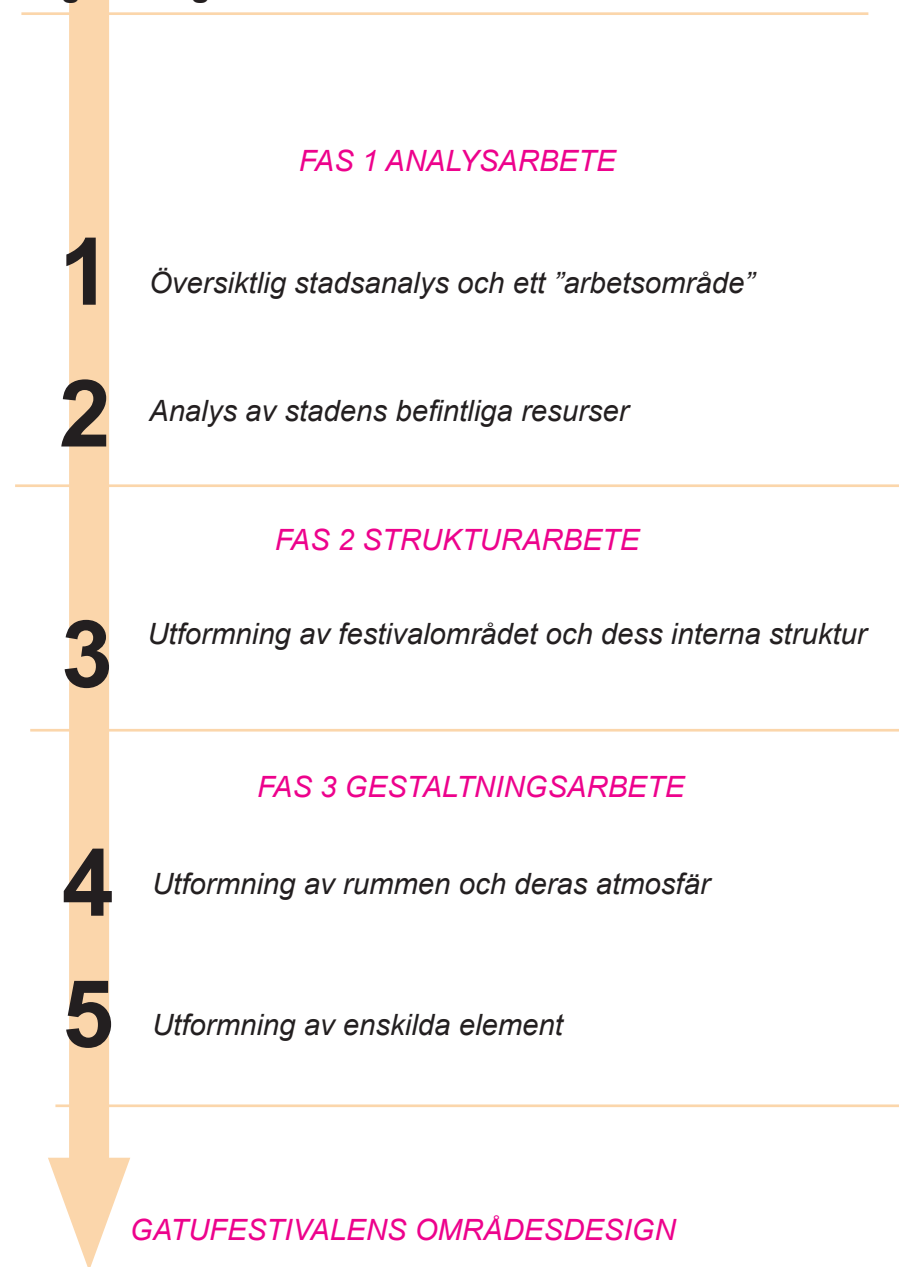
När arbetsområdets resurser är undersökta kan strukturarbetet börja. Steg 3 innebär ett sammanfogande av stadens struktur till festivalområdets struktur. Bildandet av festivalens struktur är en komplicerad process och flera förslag kan med fördel föreslås. Genom att ställa förslagen mot varandra och diskutera deras nackdelar respektive fördelar hittas festivalens slutliga struktur.

Fas 3, Steg 4 och 5

När strukturen är vald börjar arbetet med festivalens rum, steg 4. Festivalens olika aktiviteter placeras ut och de olika rummen möbleras. Möbleringen av tillfälliga element, till exempel tält och scener, innebär även skapandet av en atmosfär. Steg 5 innebär design av enskilda element, skyltar och entréer som har en funktion för festivalen.

Steg-för-steg

Modell över arbetsmetodens 5 steg



Områdesdesignens betydelse

Den fysiska miljön är en förutsättning för vårt vardagliga liv på ett sätt som vi vanligtvis inte reflekterar över. Vi påverkas utan att vi är medvetna om det. Mycket av våra erfarenheter och vårt praktiska handlande bygger på att vi omedvetet vet hur saker och ting förhåller sig eller hur vi ska handla.

De fysiska egenskaperna ger rummet dess karaktär och struktur. Egenskapernas utseende och placering påverkar människan indirekt och direkt. Mina analyser visade hur festivalområdets gestaltning, från strukturen ned till detaljer som skyltar, sänder ut signaler som kommunicerar med besökarna. Gestaltningens signaler avkodas av besökarna och påverkar deras beteende och upplevelse av festivalen. Valet av gestaltning innebär därför även val av budskap till besökarna.

Hur stor betydelse de fysiska egenskaperna har för besökarens upplevelse av festivalen är svår att utreda. Besökarens upplevelse är en komplex process där upplevelserummet utgör en av flera faktorer. Besökarna reaktion på den fysiska miljön är dessutom individuell och baserad på personliga erfarenheter.

I analysen av min upplevelse av *Piteå Dansar Och Ler* visades ett flertal exempel på hur områdesdesignen påverkade mitt beteende och min uppfattning av festivalen. Trängsel vid Upswedenscenen då publikrummet krockade med huvudstråket resulterade i att jag inte stannade kvar. Kärlekslandets mysiga atmosfär gjorde att jag stannade kvar i rummet och upplevde en positiv känsla.

Områdesdesignens betydelse stärks av det faktum att vi som konsument idag alltmer eftersträvar en upplevelsebaserad produkt. Arrangörernas uppgift kan därför inte enbart vara att producera en tjänst, till exempel en konsert, utan bör även vara att producera en upplevelse där stämning och atmosfär skapar ett mervärde.

Att medvetet arbeta med områdesdesign kan stärka festivalens identitet och profilering. Arrangören kan på detta sätt göra upplevelsen till något speciellt, något att minnas, samtidigt som man stärker konkurrenskraften hos arrangemanget. För detta behövs dock en medveten planeringsstrategi. En genomtänkt och välplanerad gestaltning av festivalområdet kan ses som en del av marknadsföringen och indirekt som en ekonomisk investering.

Problematiken

Genom den jämförande analysen av de tre gatufestivalerna framkom att områdesdesignen inte ingår i dagens planeringsprocess. Analysen visade dessutom att avsaknaden av områdesdesign kan leda till problem, såväl strukturella som estetiska. Detta leder i sin tur till att festivalens helhetsvärde minskar. Festivalledningen arbetar främst med frågor som utbud av aktiviteter och säkerhet. Att områdesdesignen inte ingår som en aspekt i processen gör att planeringen saknar ett helhetsperspektiv.

Medvetenheten om områdesdesignens betydelse skiljer sig mellan de olika arrangörerna. Att arbetet med gestaltungsaspekten inte utvecklats beror, enligt arrangörerna, på att det saknas kunskap. Arrangörerna vet inte hur de ska angripa problematiken och saknar en tydlig arbetsmetod. Tid och ekonomi uppgavs också vara anledningar till att områdesdesignen inte uppmärksammades i planeringsprocessen.

De designinsatser som görs till festivalen är ofta sporadiska och tillkomna i all hast. Avsaknaden av en röd tråd som knyter samman alla olika delar och detaljer är ett återkommande problem för festivalerna. Genom en splittrad design försämras festivalens identitet och budskap. Avsaknaden av en medveten utformning sänder ett negativt budskap om festivalens status till de besökande - ett budskap om bristande omsorg som drar ned festivalens helhetsintryck.

Del IV

tillämpning av arbetsmetod

exempel Piteå Dansar Och Ler



- > Steg-för-steg metoden som arbetsprocess
- > checklista och tillämpning

Steg-för-Steg metoden som arbetsprocess

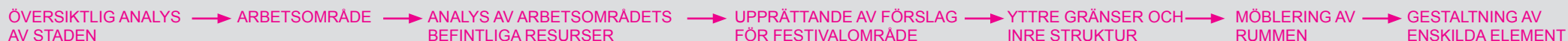
Steg-för-Steg metodens syfte är att ge festivalarrangörerna en strukturerad arbetmetod för områdesdesign. För att förtydliga metoden och förenkla arrangörernas praktiska arbete har jag sammanställt råd för tillvägagångssätt. Samtidigt får arrangörerna berepp som underlättar arbetet med festivalens områdesdesign. Jag har även belyst arbetsprocessen genom att göra en egen tillämpning på *Piteå Dansar Och Ler*.

Råden är sammanställda i en *checklista*. Checklistan är uppdelad i punktform och syftar till att enkelt beskriva varje steg i arbetsprocessen. Checklistan riktar sig till arrangörer av gatufestivaler och är en syntes av utformningsprinciperna samt min kunskap som landskapsarkitekt.

I tillämpningen har jag arbetat efter checklistans anvisade tillvägagångssätt. Tillämpningen är en beskrivning av min arbetsprocess. Jag har valt att redovisa den i enkla planer och principskisser. Exemplet ska alltså inte ses som ett konkret förslag för *Piteå Dansar Och Ler*.

Stegen beskrivs i kronologisk ordning. I varje steg visas min tillämpning av det aktuella steget. Slutligen har jag reflekterat över Steg-för-Steg metodens uppbyggnad och min praktiska tillämpning.

Beskrivning av arbetsprocessen



Steg 1 **Checklista > Översiktlig stadsanalys och konstruktion av ett "arbetsområde"****- Indelning av staden i områden och gränser**

Områden definieras efter funktion, exempelvis rekreativa områden som parker och strandpromenader. Med gränser menas hinder som större trafikleder som förhindrar eller försvårar kopplingen mellan områdena.

- Förtydligande av definitiva gränser

När stadens områden och gränserna är definierade fastställs vilka gränser som är definitiva. Definitiva gränser är de gränser som utgör ett hinder för placeringen av festivalområdet, exempelvis ett järnvägsspår. De gränser som inte anses definitiva kan ges en ny funktion i festivalområdet. Exempelvis så kan en trafikled som definierats som en gräns stängas av och få en ny funktion som ett rum i festivalområdet.

- Förtydligande av lämpliga områden för placeringen av festivalen

Lämpliga områden bör ha följande egenskaper; en funktion som inte störs av festivalaktiviteterna, lågt antal bostäder, stadslik karaktär, offentliga ytor (torg och parkeringar) och en nära anslutning till stadens centrum och busstation.

- Upprättande av arbetsområde

De lämpliga områdena binds samman till ett arbetsområde.

Steg 1 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Översiktlig stadsanalys och konstruktion av ett "arbetsområde"

Indelning av Piteå i områden och gränser

Jag delade in centrala Piteå i områden baserade på funktion:

institutioner; kyrka, sjukhus och skola

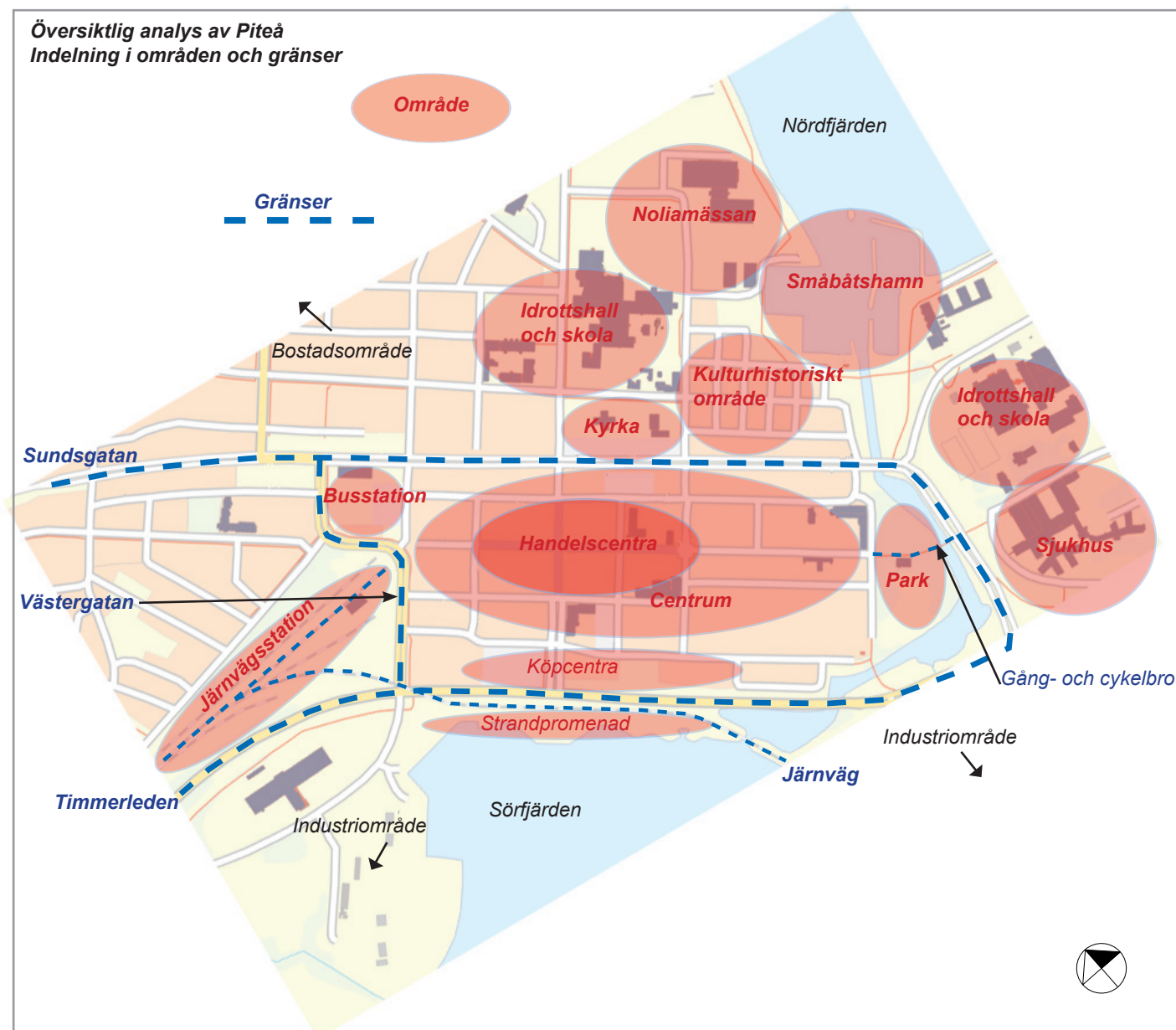
rekreation; park och strandpromenad

handel; handelcentrum med gågata och köpcentrum med stormarknader

trafik; järnvägsstation och busstation

Mina gränser utgjordes av järnvägen och de stora trafiklederna; Sundsgatan, Timmerleden och Västergatan. Även kanalen mellan Nördfjärden och Sörfjärden och gång- och cykelbron definierades som gränser.

Översiktlig analys av Piteå
Indelning i områden och gränser



Steg 1 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Översiktlig stadsanalys och konstruktion av ett "arbetsområde"

Förtydligande av definitiva gränser i Piteå

Jag bedömde vilka gränser som kunde fastslås som definitiva. Timmerleden är en viktig genomfartsled till E4:an som inte är möjlig att stänga av. Timmerleden blev därmed en definitiv gräns. Cykel- och gångbron har en viktig betydelse som förbindelse över kanalen. Brons betydelse gjorde att jag fastställde den som en definitiv gräns. Västergatan, som binder ihop Sundsgatan med Timmerleden samt ansluter till busstationen, betraktade jag som viktig för Piteås genomfarts trafik. I och med det blev även Västergatan en definitiv gräns. Jag avgjorde att Sundsgatan kunde stängas av mellan busstationen och kanalen.

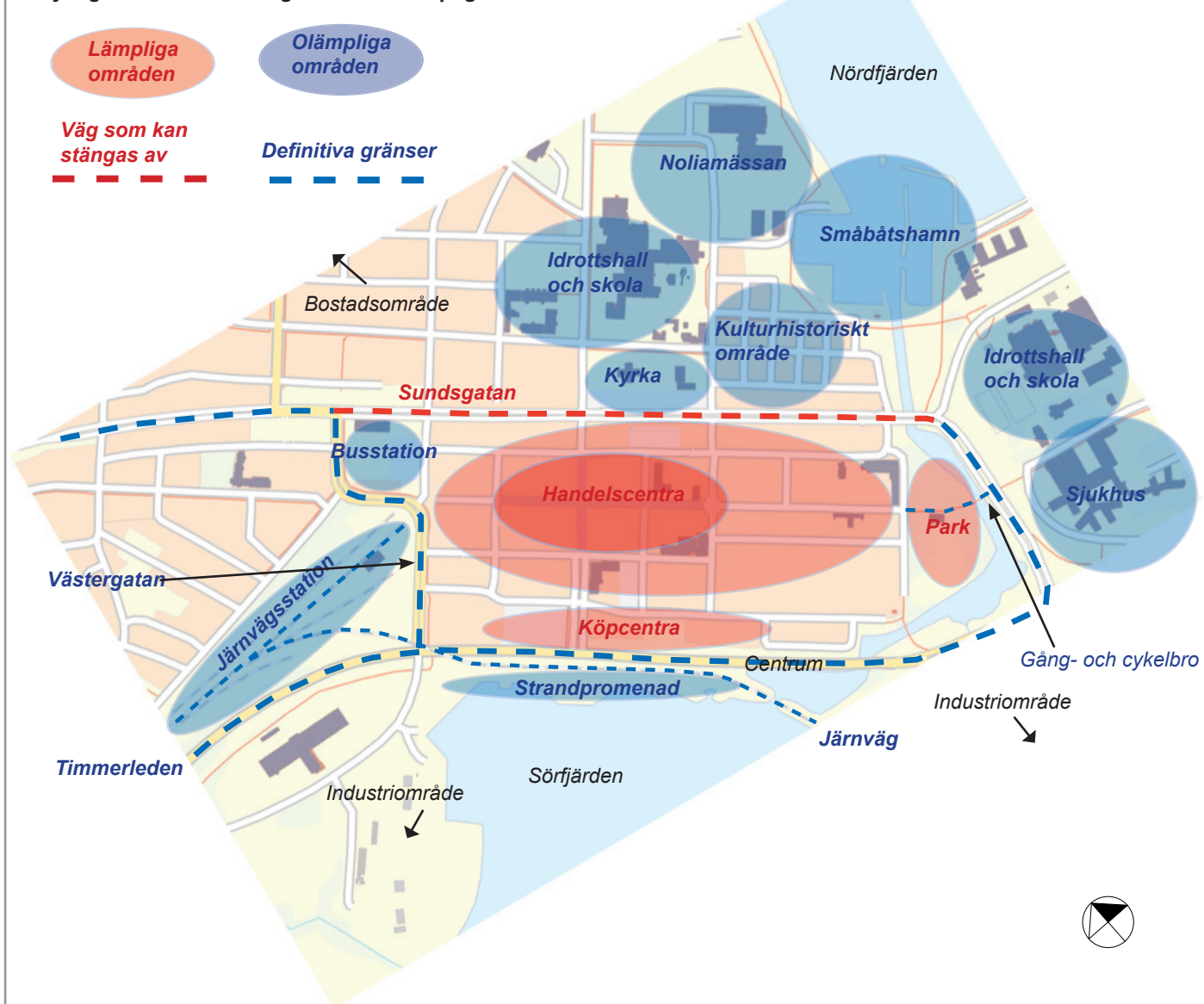
Förtydligande av lämpliga områden i Piteå

Alla områden som skildes från centrum av gränserna fastställdes som olämpliga, exempelvis Strandpromenaden. Områdena norr om Sundsgatan, kyrkan och det kulturhistoriska området, bedömdes som olämpliga på grund av sina funktioner.

De områden som jag fann lämpliga, Handelscentrum, Centrum, Parken och Köpcentrat, har få bostäder och ett flertal ytor som jag betraktade som offentliga, torg, parkeringar och grösytor. Alla områden har dessutom anslutning till den centrala staden.

Översiktlig analys av Piteå

Förtydligande av definitiva gränser och lämpliga områden

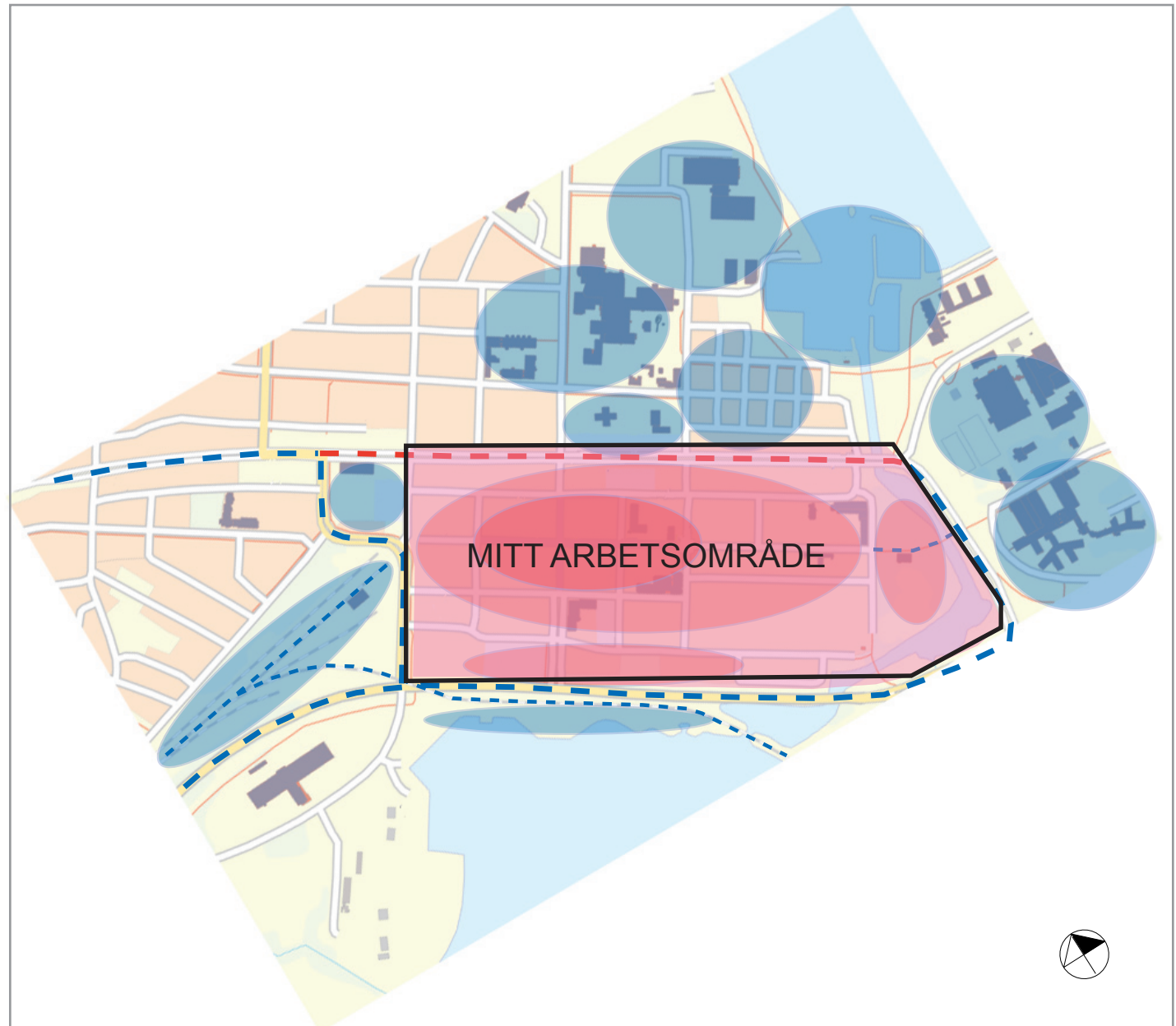


Steg 1 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Översiktlig stadsanalys och konstruktion av ett "arbetsområde"

Upprättande av arbetsområde

Jag bildade arbetsområdet genom att slå samman de distrikt som fastställts som lämpliga.



Steg 2 **Checklista > Analys av stadens befintliga resurser****- Identifiering av arbetsområdets rum**

Rum utgörs av plana ytor som är offentliga, exempelvis torg och korsningar.

- Beskrivning av rumsligheten

Beskriv om rumsligheten uppfattas som svag eller stark.

- Indelning av rummen i möblerade respektive omöblerade rum

Möblerade rum innehåller element som träd och bänkar.

- Identifiering av arbetsområdets stråk

Människors och bilars huvudsakliga rörelsemönster.

- Identifiering av arbetsområdets knutpunkter

Knutpunkt är en plats varifrån man når flera andra platser, t ex en gatukorsning.

- Identifiering av arbetsområdets mötesplatser

Mötesplatser är stadens samlingsplatser.

- Identifiering av arbetsområdets atmosfärsskapande resurser

Miljöer med växtlighet eller vattenkontakt kan skapa atmosfär. Även möblerade rum kan ge upphov till atmosfär. Enskilda element som träd eller konstinstallationer kan också verka atmosfärsskapande.

Steg 2 Analys av stadens befintliga resurser

Exempel på resurser i staden som kan vara värdefulla för upprättandet av festivalens uppbyggnad.

Vatten skapar atmosfär och tillsammans med bänkarna och planteringarna bildas en intim plats



Fotograf: Luc Pages

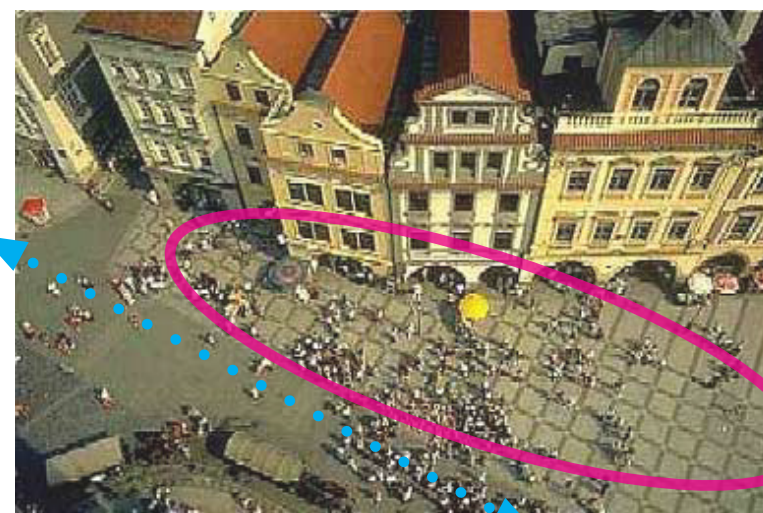


Stadens gågata är ett viktigt stråk och utgör även ett rum.
Fotograf: Björn Roger Rasnussen



En knutpunkt där olika trafikslag möts kan även utgöra ett rum
Bildkälla: Norrköpings kommun

Stråk



Rum

Elementen kan besitta flera egenskaper samtidigt. Ett rum kan till exempel fungera som mötesplats och vara möblerat med träd och bänkar som skapar atmosfär.

Bildkälla: Gamla stadens torg. <http://czekitout.co>

Steg 2 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Analys av stadens befintliga resurser

Identifiering av arbetsområdets rum

Under vandringen inom arbetsområdet fann jag 13 stycken rum. Kanalen mellan Sörfjärden och Nördfjärden fastställde jag också som ett rum, vattenrum. Rummen med stor yta, Badhusparken och Sundsgatan, ansåg jag kunde delas in i mindre rum. Alla rum har plana ytor och är offentliga.

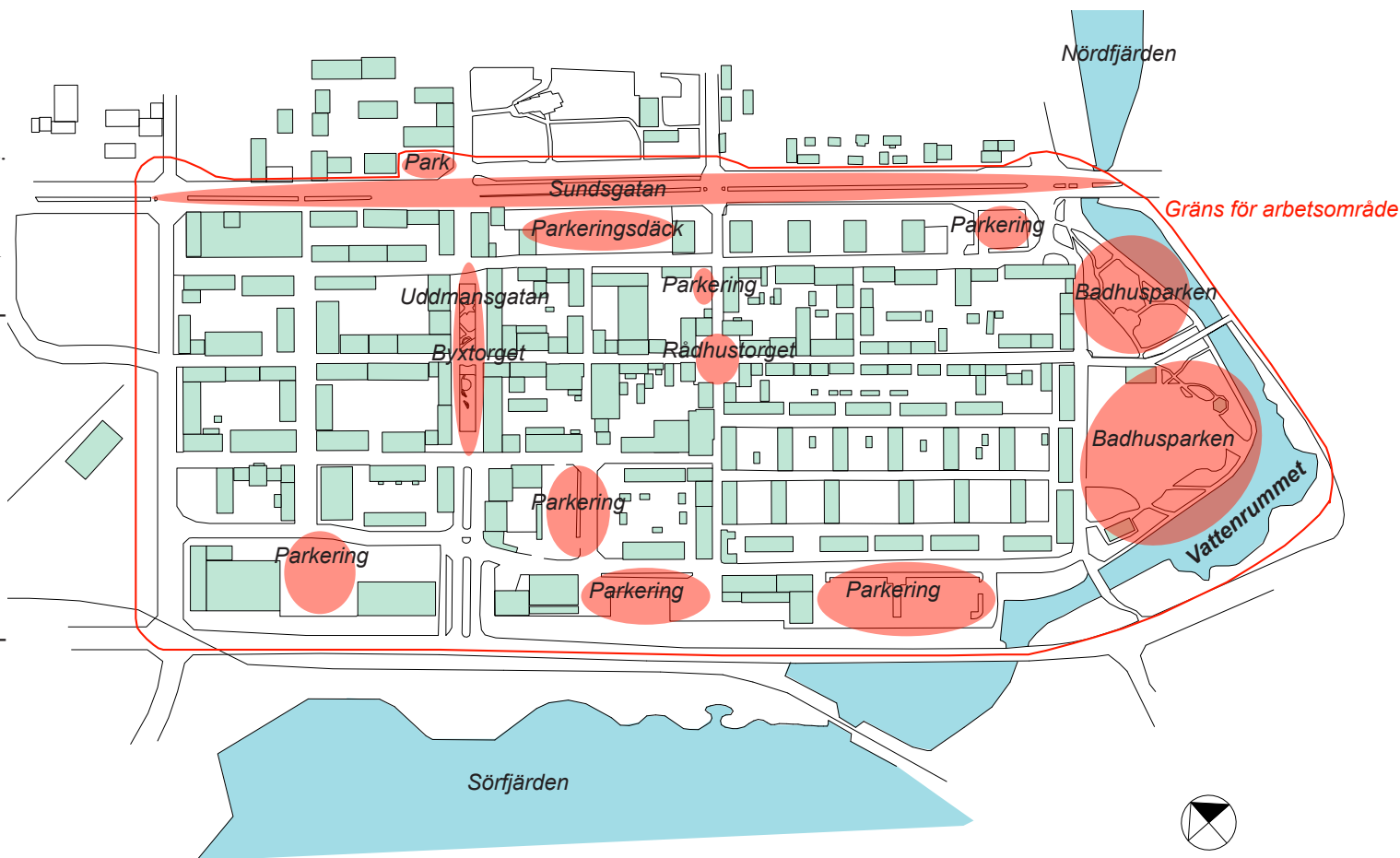
Beskrivning av rumslighet

Känslan av rumslighet skiljde sig markant mellan de olika rummen. Rådhusstorget som ramas in av fasader upplevde jag som ett rum med stark rumslighet. De stora parkeringarna i områdets södra del gav däremot en känsla av svag rumslighet.

Indelning av rummen i möblerade respektive omöblerade rum

Badhusparken och Uddmansgatan särskiljde sig eftersom de innehöll mycket bänkar och träd, de var möblerade. Andra rum, parkeringarna och Sundsgatan var näst intill tomma. Medan de möblerade rummen hade en bestämd intern struktur, stod hela ytan till förfogande i de tomma

Plan som visar arbetsområdets rum

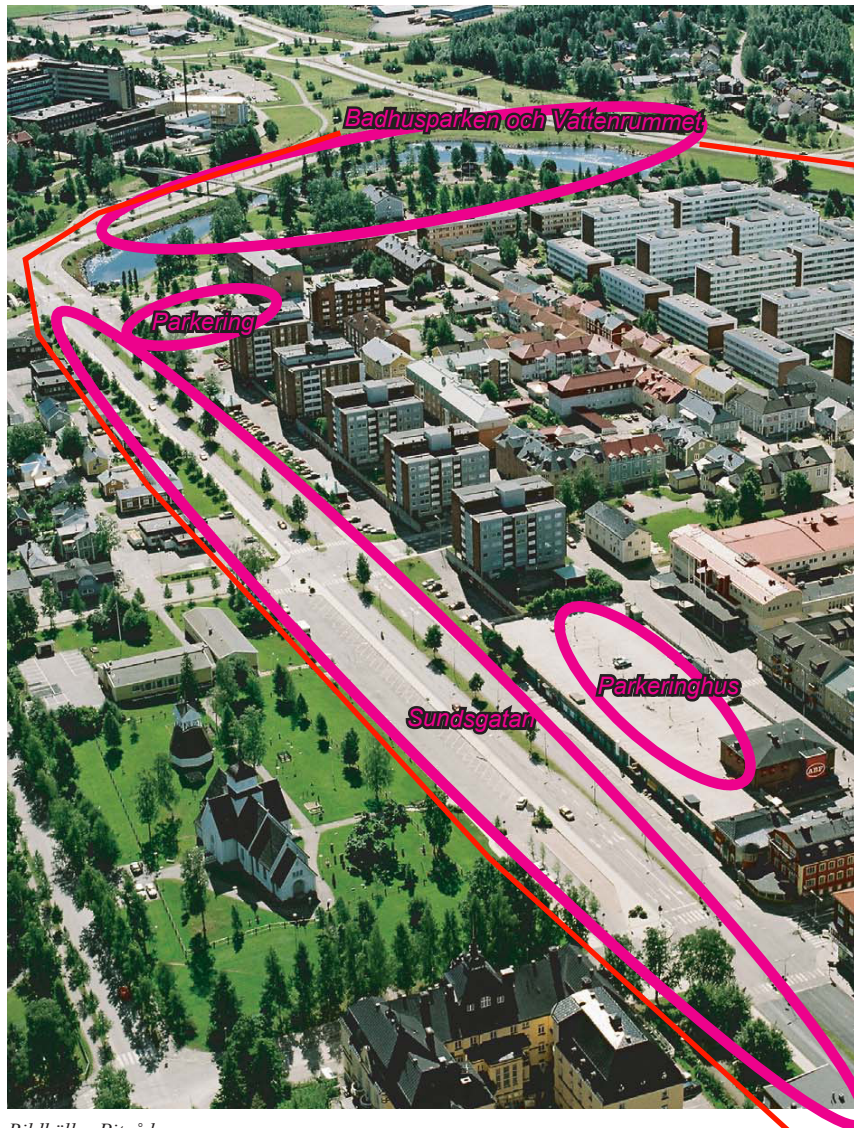


Steg 2 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Analys av stadens befintliga resurser

Exempel på rum i mitt arbetsområde

Flygbild som visar rummen i norra delen av arbetsområdet



Gräns för
arbetsområde

Exempel på rum med stark rumslighet
Parkeringshusets terrass



Entré till parkeringshus

Parkeringshusets terrass bildade ett rum. Terrassens utsikt mot kyrkan förstärkte min värdering av rummet. Den omgivande muren tillsammans med fasaderna bildade en stark rumslighet. Insidan av parkeringshuset bildade också ett rum.

I parken längs Uddmansgatan fanns en rumsligheten som var tydlig. Bänkarna, träden och gångvägarna gav rummet en intim och lummig atmosfär.

Exempel på ett möblerat rum med atmosfär
Parken längs Uddmansgatan



Steg 2 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Analys av stadens befintliga resurser

Identifiering av arbetsområdets stråk

Storgatan och Uddmansgatan, gågatorna, var de stråk som jag uppmärksammade att gående rörde sig längs. Sundsgatan fastställde jag som ett stråk främst för bilar.

Identifiering av arbetsområdets knutpunkter

Flertalet av de knutpunkter jag hittade var korsningar där olika trafikslag möts. Knutpunkterna ingick i stråk där människor valde riktning och där stråken delades upp.

Identifiering av arbetsområdets mötesplatser

Byxtorget och Rådhusorget, 1 och 2, intog en särställning då de fungerade som stadens mötesplatser. Jag fann även att mötesplatserna utgjorde möblerade rum.

Teckenförklaring

..... Stråk



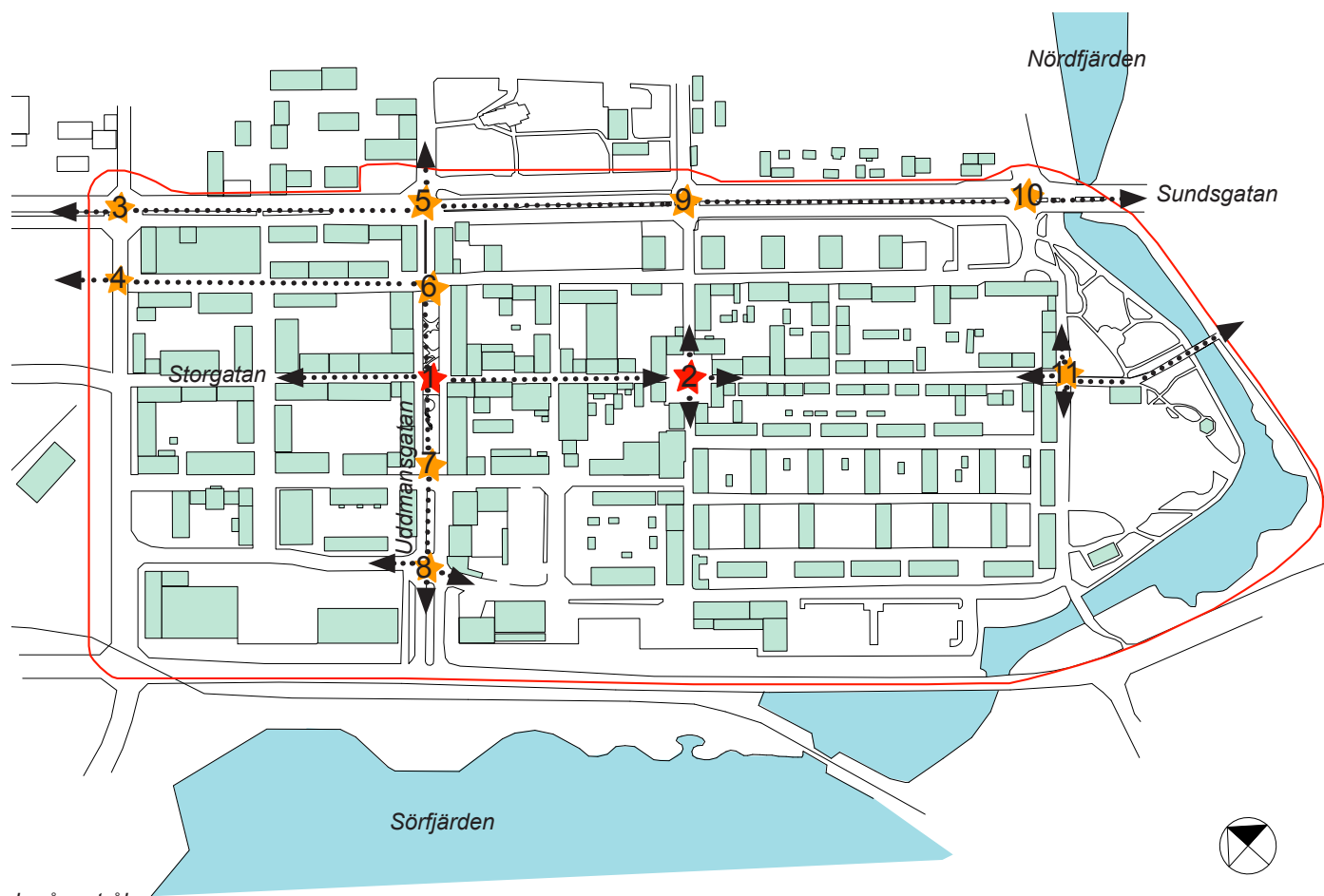
Mötesplatser

1. Byxtorget
2. Rådhusorget



Knutpunkter

3. Korsningen Bryggaregatan/Sundsgatan
4. Korsningen Västergatan/Prästgårdsgatan
5. Korsningen Sundsgatan/Uddmansgatan
6. Korsningen Prästgårdsgatan/Uddmansgatan
7. Korsningen Uddmansgatan/Hamnplan
8. Korsningen Uddmansgatan/Hamnplan
9. Korsningen Sundsgatan/Kyrkbrogatan
10. Korsningen Sundsgatan/ Prästgårdsgatan
11. Korsningen Trädgårdsgatan/Storgatan/Cykel- och gångstråk



Steg 2 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Analys av stadens befintliga resurser

Exempel på stråk, knutpunkter och mötesplatser i Piteå



Byxorget är stadens hjärta och mötesplats. Här knyts de två gågatorna, Storgatan och Uddmansgatan, samman.



Knutpunkt 6, korsningen Uddmansgatan och Prästgårdsgatan är en viktig förbindelse till staden gågator.



Rådhusorget är stadens historiska centrum. Gågatan avslutas och antalet affärer minskar drastiskt.



Storgatan kantas av affärer och karaktäriseras av ett hektiskt folkliv.

Steg 2 Exempel Piteå Dansar Och Ler

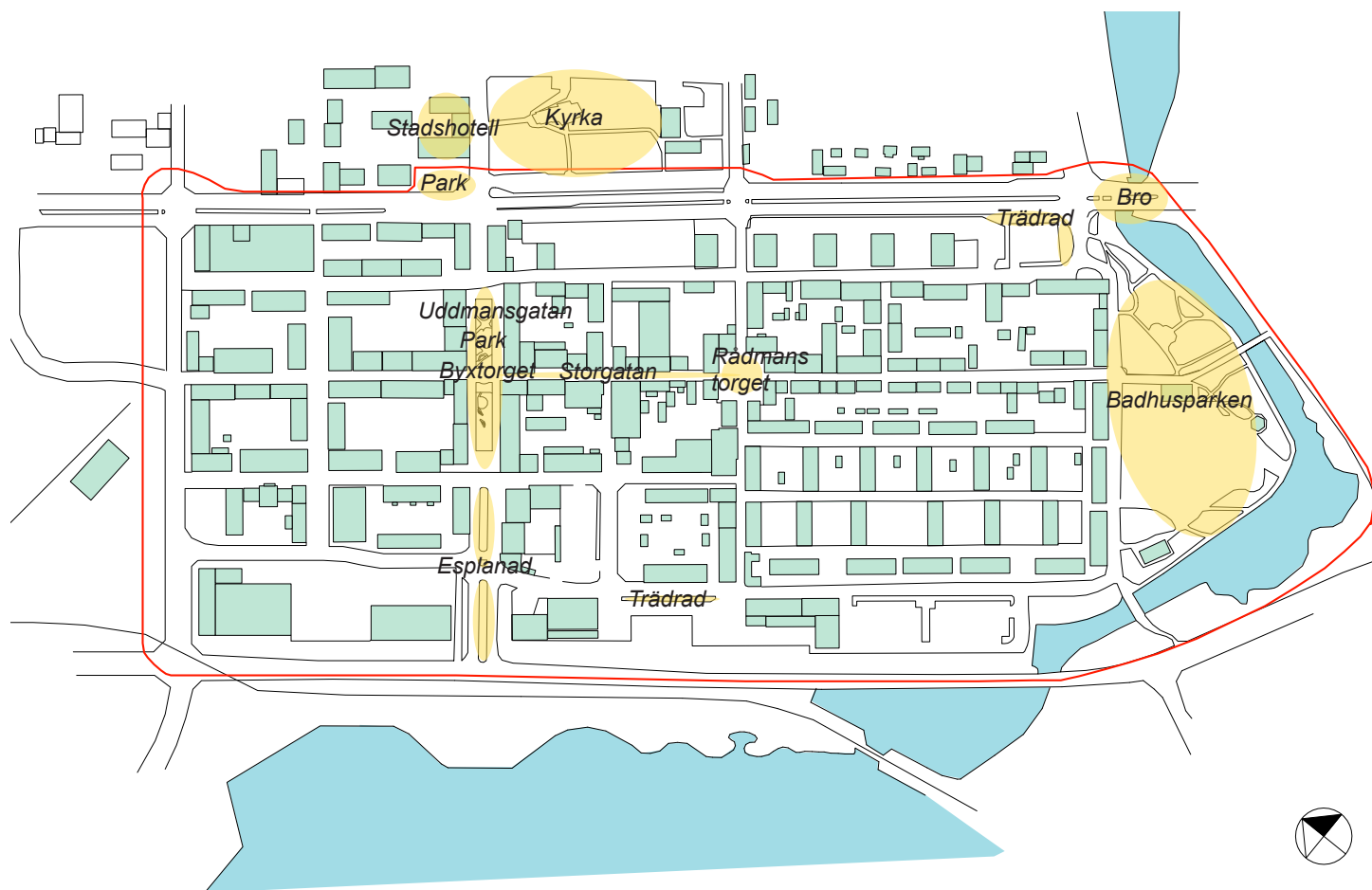
> Analys av stadens befintliga resurser

**Identifiering av arbetsområdets
atmosfärsskapande resurser**

Jag fastställde att arbetsområdets atmosfärsskapande resurser var kanalen, växtlighet i parkerna och ett antal byggnader.

Parkerna, Badhusparken och parken längs Uddmansgatan, gav med sin grönska en intim och rogivande atmosfär. Jag upplevde att stadshotellet och kyrkan, trots att de ligger utanför arbetsområdet, bidrog med atmosfär genom sina vackra fasader och inramande effekt.

Plan som visar arbetsområdets atmosfäriska resurser



Steg 2 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Analys av stadens befintliga resurser

Exempel på atmosfärsskapande resurser i Piteå

*Promenaden längs kana-
len i Badhusparken*



*I anslutning till Byxorget finns en liten trä-
scen runt en poppel. Poppeln utmärker sig
genom sin storlek och utgör ett landmärke*



Utsikt mot kyrkan från parkeringsdäckets terrass

Uddmansgatans esplanadsystem



Steg 3 **Checklista > Utformning av festivalområdet och dess interna struktur****- Utgångspunkter för festivalområdets utformning**

Arrangören väljer vilka befintliga resurser som bör lyftas fram och som kan användas i utformningen av festivalområdet.

- Utformning av alternativa förslag för festivalområdet

Förslagen bildas genom att de önskade resurserna sammanfogas. Samtidigt bestäms festivalområdets storlek.

- Val av festivalområde

Arrangören väljer vilket förslag som tar tillvara på de önskade resurserna på bästa sätt

- Bildandet av festivalområdets rum och stråk

Festivalområdets rum identifieras och binds samman genom stråk. Vid bildningen av rum ska arrangören utgå från den befintliga rumsligheten. Sammanbindningen ska undvika återvändsgränder och istället vara utformad som en cirkelrörelse. Rum ska passeras av eller ligga i nära anslutning till huvudstråk.

- Utplacering av entréer

För att skapa tillgänglighet till festivalområdet från stadens alla håll sprids entréerna ut över hela området. Entréernas placering bör ingå i stadens befintliga struktur. En entré bör ha en nära anslutning med resecentrum.

- Definition av festivalområdets delar

Alla ytor i festivalen ska ges en funktion. Rummen delas in efter sin funktion och arkitektoniska utformning.

Steg 3 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Utformning av festivalområdet och dess interna struktur

Utgångspunkter för festivalområdets utformning

De resurser som jag främst ville ta vara på var närheten till vattnet, Badhusparken, parkeringsdäcket, Sundsgatan och parken längs Uddmangatan. Jag bestämde även att stora rum var en utgångspunkt för att hitta festivalområdet. Stadslik karaktär var likaså en förutsättning.

Utformning av alternativa förslag för festivalområdet

När jag bestämde förslagets storlek utgick jag från storleken på festivalens yta för år 2005. I förslag A valde jag att fokusera på Sundsgatan och de omkringliggande rummen. Förslag B grundar sig på de stora parkeringarna.

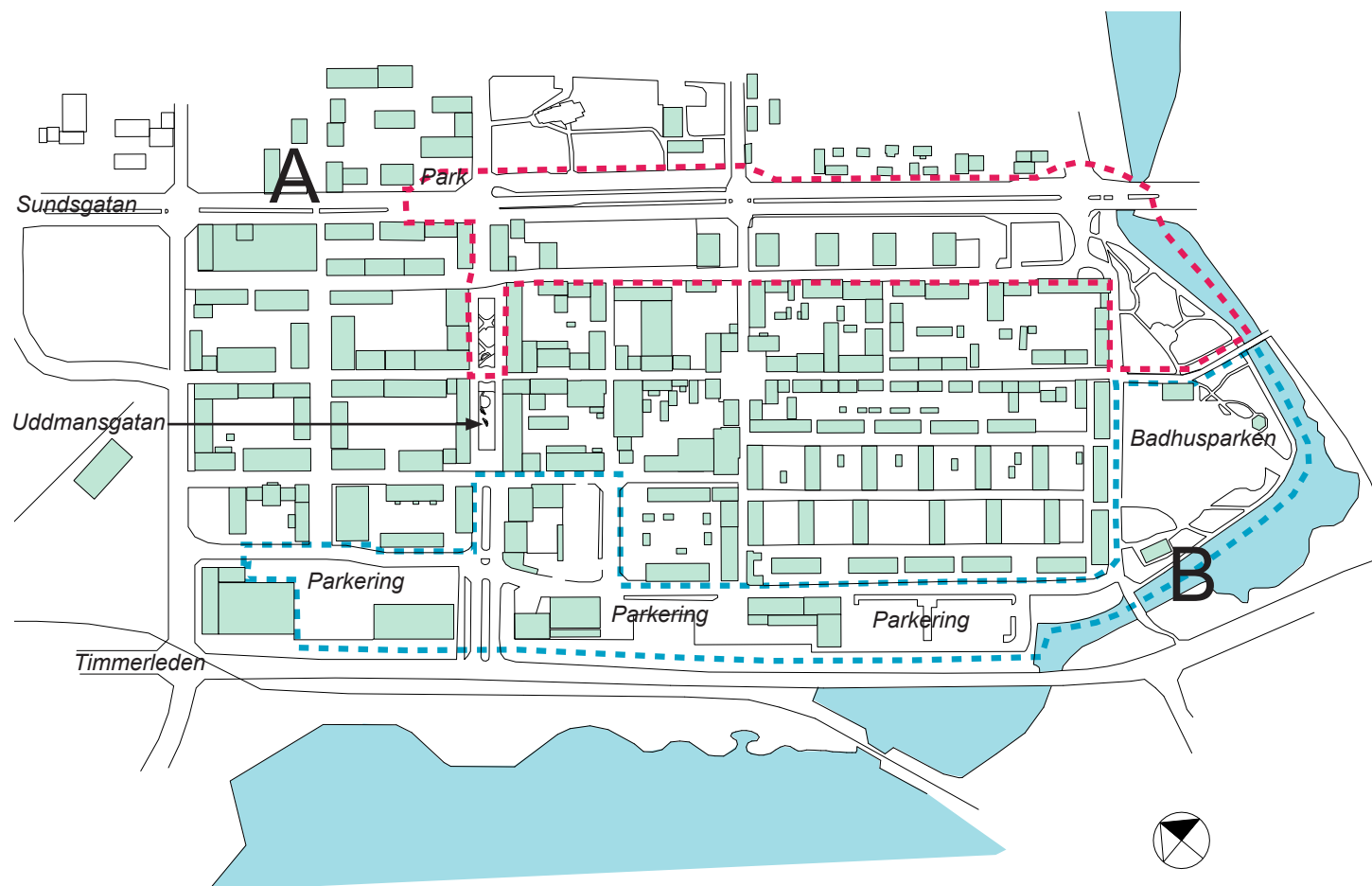
Val av festivalområde

Bägge förslagen utnyttjade Badhusparken. Förslag A innehåller många befintliga atmosfärsskapande element, den lilla parken vid Sundsgatan och Paken längs Uddmangatan.

Förslag B rymmer många tomma ytor i form av parkeringar. Jag upplevde inte rummen som atmosfärsskapande. Rumsligheten bedömde jag dessutom som svag.

Jag bestämde att de ytor som fanns i förslag A var tillräckligt många och stora för att hysa festivalens aktiviteter. Dessutom uppfyllde förslag A mina krav på en stadslik karaktär. Jag valde därför förslag A som festivalområde.

Plan som visar två alternativ för festivalområde



Steg 3 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Utformning av festivalområdet och dess interna struktur

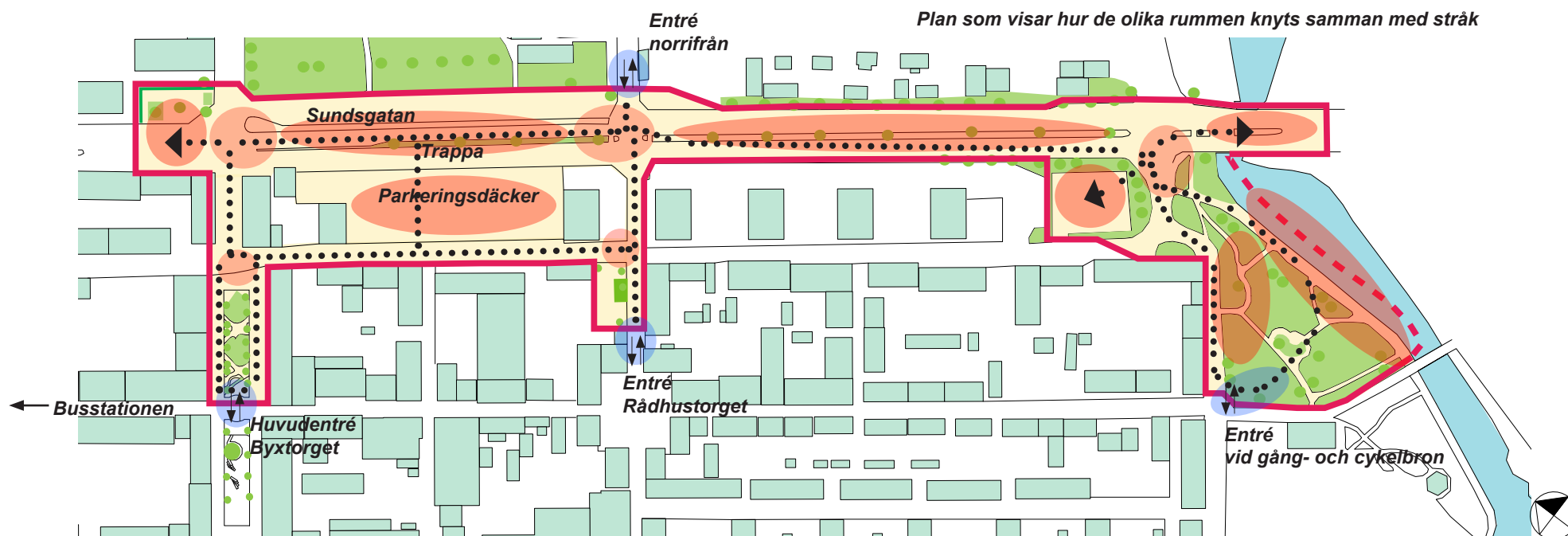
Bildandet av festivalområdets rum och stråk

Jag delade in Sundsgatan i 6 mindre rum. Rummens indelning baserar sig på rumslighet. Jag bedömde att korsningarna utgjorde egna rum eftersom de är öppnare än själva gaturummet.

Rummen sammanfogades med cirkulära stråk. En trappa möjliggjorde förbindelsen mellan Sundsgatan och Parkeringsdäcket.

Utplacering av entréer

För att besökarna lätt ska hitta till festivalen valde jag att placera entréerna vid stadens befintliga knutpunkter och möteplatser. Genom placeringen av huvudentrén vid Byxtorget skapade jag även en förbindelse med busstationen. Jag försökte placera entréerna så att festivalområdet blir tillgängligt oavsett vilket håll besökarna kommer ifrån.



Steg 3 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Utformning av festivalområdet och dess interna struktur

Definition av festivalområdets delar

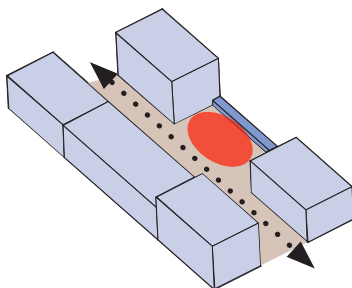
Jag delade in rummen efter deras möjliga funktion och arkitektoniska utseende. Genom min indelning optimeras festivalområdet. Varje del är definierad för en möjlig funktion.

Teckenförklaring

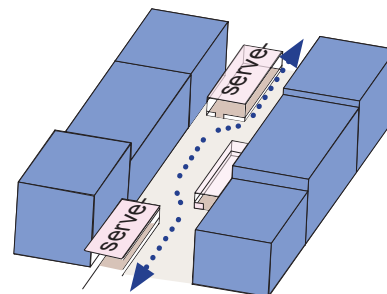


Entrérum

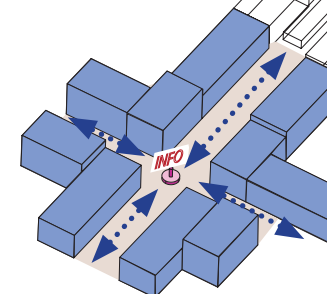
Rum i anslutning till huvudstråk



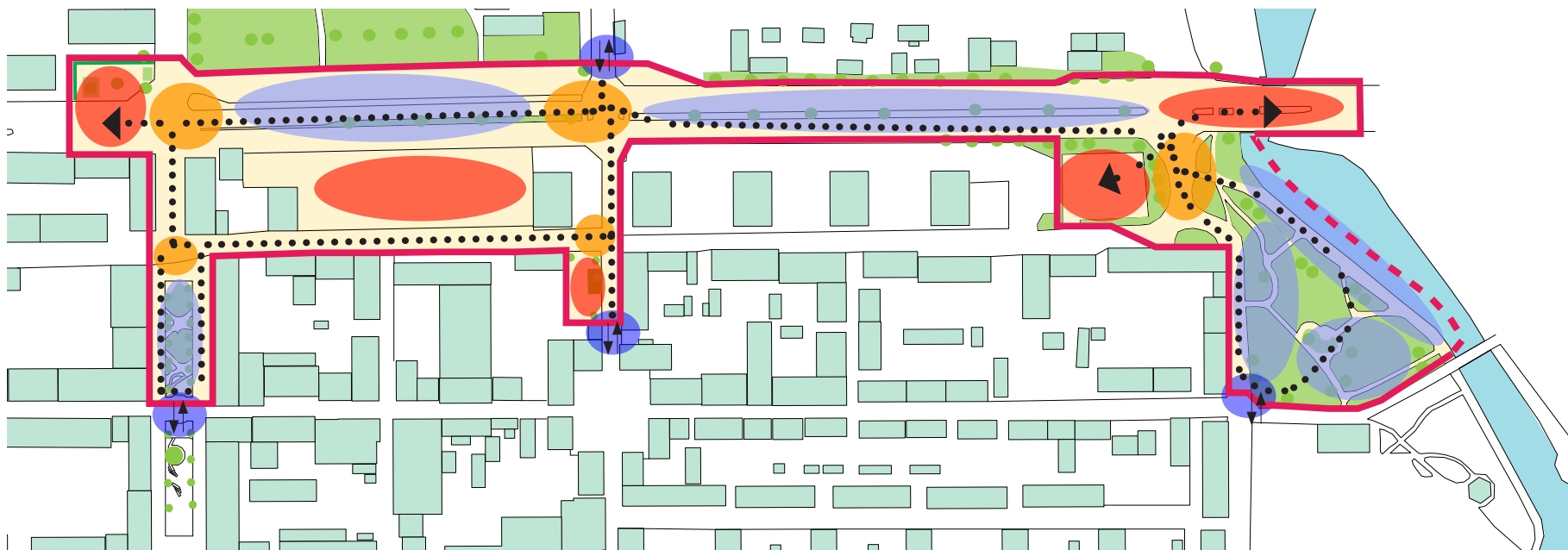
Rum som passeras av huvudstråk



Rum som har en uppsamlande /sammanbindande funktion



Plan som visar de olika kategorierna av rum



Steg 4 Checklista > Utformning av festivalområdets rum och deras atmosfär**- Utplacering av aktiviteter och funktioner i festivalens rum**

Varje aktivitet behöver ett eget rum. ”Tunga aktiviteter” som scener bör finnas jämnt fördelade över området. Placeringen sker utifrån den kategori som rummet blivit tilldelad.

Rum i anslutning till huvudstråk: lämpar sig för aktiviteter som serveringar eller scenrum.

Rum som passeras av stråk: lämpar sig för aktiviteter som marknad eller tivoli.

Rum som har uppsamlande funktion: här bör inte någon aktivitet placeras ut. Rummen ska istället ha en funktion av knutpunkt eller mötesplats. Det är också lämpligt att placera information i de uppsamlande rummen

- Möblering av rummet

Entrérum: ytor ska finnas för besökarna att stanna upp på både utanför och innanför själva inläppet.

Möteplats: festivalområdet behöver minst en officiell mötesplats. På mötesplatserna ska information och sittplatser finnas.

Knutpunkt/uppsamlande rum: innehåller information och ska vara fördelade över hela området. Knutpunkterna ska ge besökarna plats att stanna upp. Knutpunkter förläggs även i anslutning till entréerna.

Rum i anslutning till huvudstråk: yta bör finnas för besökarna att träda in eller ut ur rummet. Rummets placering kan behöva förtydligas så att det blir synligt ifrån stråket.

Rum som passeras av stråk: aktiviteterna placeras så att de inte krockar med stråket.

- Bildandet av rumslighet och atmosfär

Rum i anslutning till huvudstråk bör ha en intim atmosfär och stark rumslighet. Rumslighet kan bildas genom att skapa entréer till rummet. Att dela in stora rum i flera mindre är ett annat sätt att skapa rumslighet. Viktigt är att arrangören bestämmer den önskade atmosfären och anpassar rumsligheten därefter.

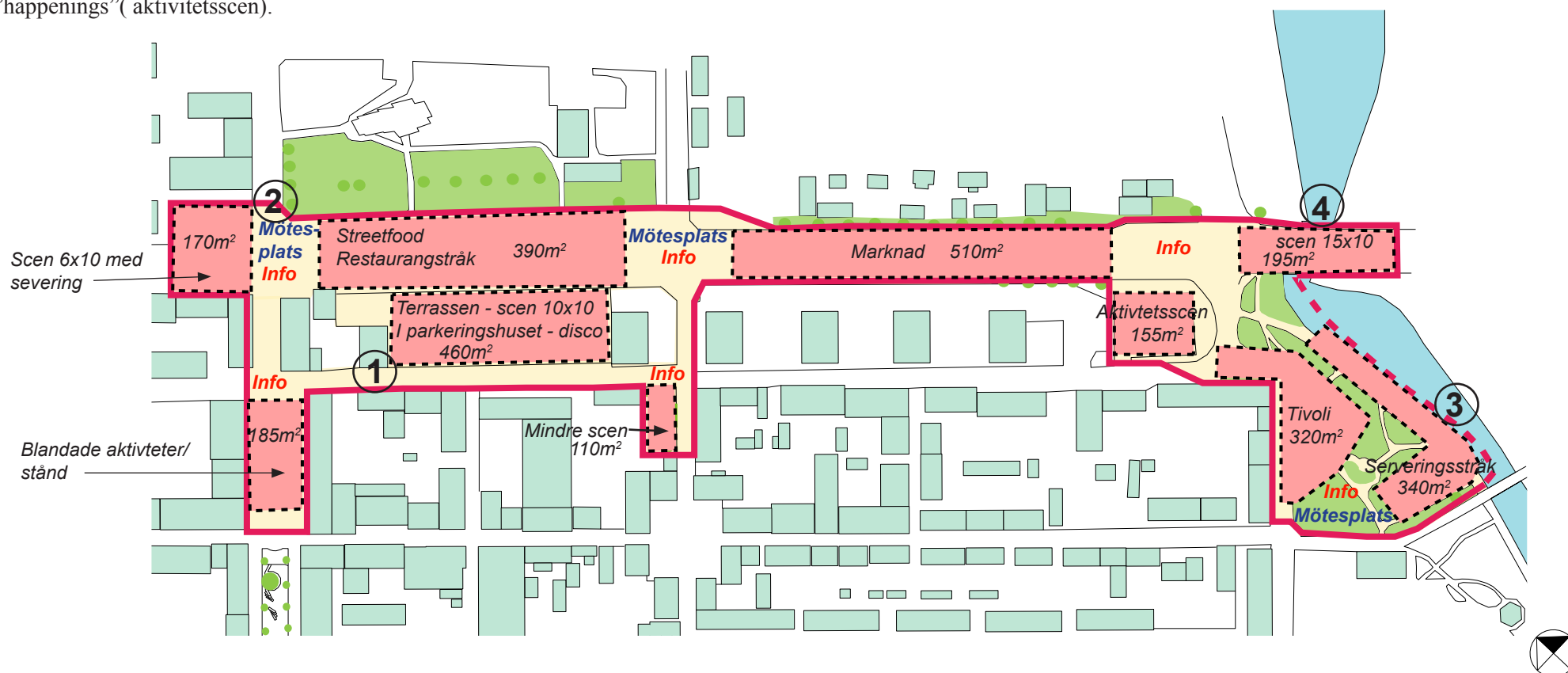
Steg 4 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Utformning av festivalområdets rum och deras atmosfär

Utplacering av aktiviteter och funktioner i festivalens rum

Rummens aktiviteter och funktioner väljs efter vilket festivalrum det är. Jag har valt att inte placera några aktiviteter i de uppsamlande rummen. I dessa lämnas istället plats för besökarna att mötas och stanna upp. Här placeras även information om t ex programändringar och väganvisningar.

Vid utplaceringen av aktiviteter har jag utgått från gatufestivalens traditionella utbud; marknad, tivoli, öl-och restaurang del, scener, plats för ”happenings”(aktivitetsscen).



Steg 4 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Utformning av festivalområdets rum och deras atmosfär

Exempel på möblering samt skapad rumslighet och atmosfär (numrering, se plan s 78)

①

Gränden

Jag valde att placera flaggor i gränden vid parkeringshusets terrass. Flaggornas syfte är att dra till sig besökarnas uppmärksamhet och att annonsera scenrummet. Flaggorna livar dessutom upp stråket.



Markering av scenrummet på terrassen

②

Mötesplatsen

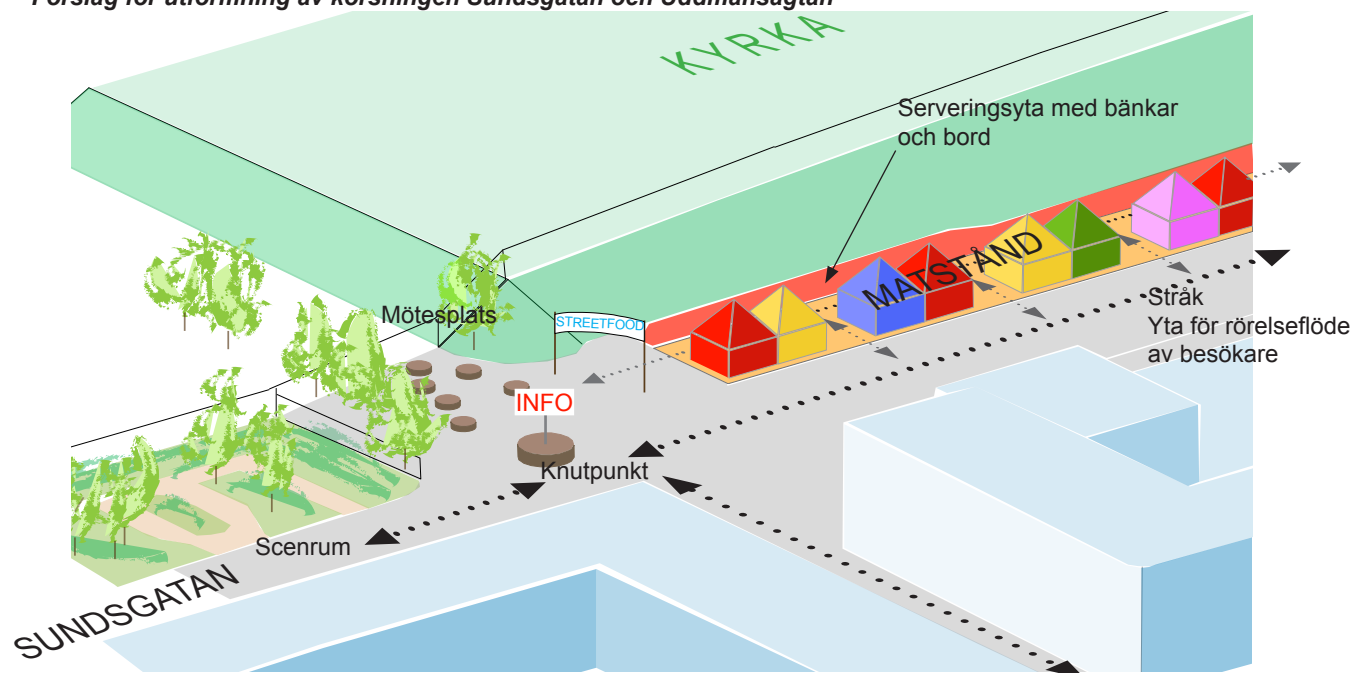
Mötesplatsen ligger i anslutning till en knutpunkt. Eftersom Mötesplatsen inte passeras av ett stråk finns gott om plats för besökarna att stanna upp, kanske sitta på någon av bänkarna som finns där. Mötesplatsen blir en samlingsplats för besökarna där de kan få information om programändringar och träffa sina vänner.

Streetfood

Jag valde att dela in restaurangstråket i två rum. Matståndet utgör en vägg som skiljer stråket från serveringsytan. Med en portal får även Streetfood en entré. Portalen sänder ett budskap till besökaren om vilken del av festivalen som de träder in i. Eftersom matståndet skärmar av Streetfood lämnas en stor yta öppen för rörelseflödet besökarna att röra sig på.

Mötesplatsen och Streetfood

Förslag för utformning av korsningen Sundsgatan och Uddmansgatan



Steg 4 Exempel Piteå Dansar Och Ler

> Utformning av festivalområdets rum och deras atmosfär

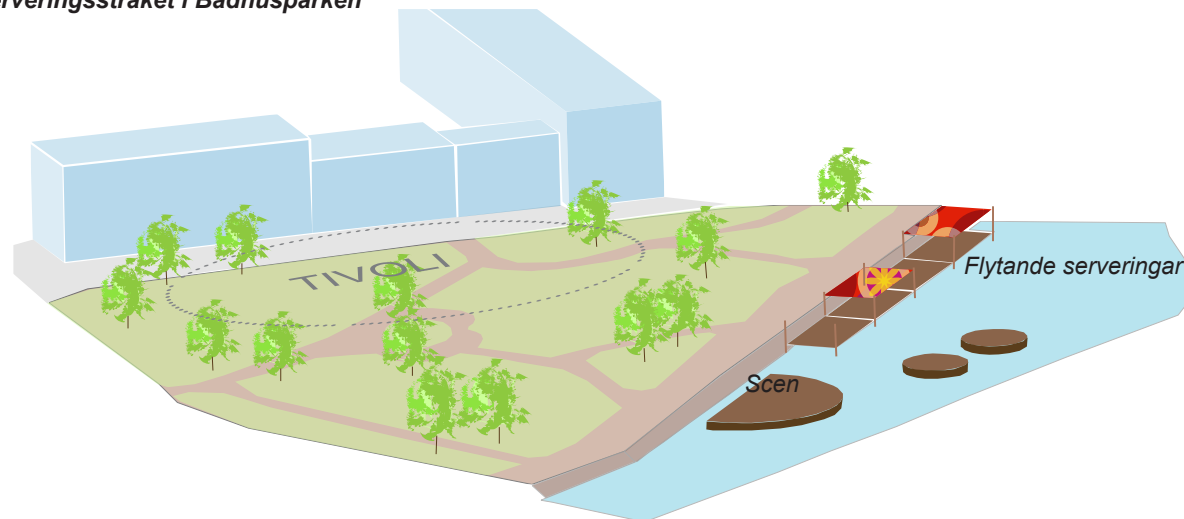
Exempel på möblering samt skapad rumslighet och atmosfär (numrering, se plan s 78)

③

Serveringsstråket i Badhusparken

För att använda atmosfären kring kanalen valde jag att utforma flytande serveringar. Badhusparkens grönska och vattnet bildar en intim och trivsamt miljö. En flytande scen placerades i kanalen.

Serveringsstråket i Badhusparken

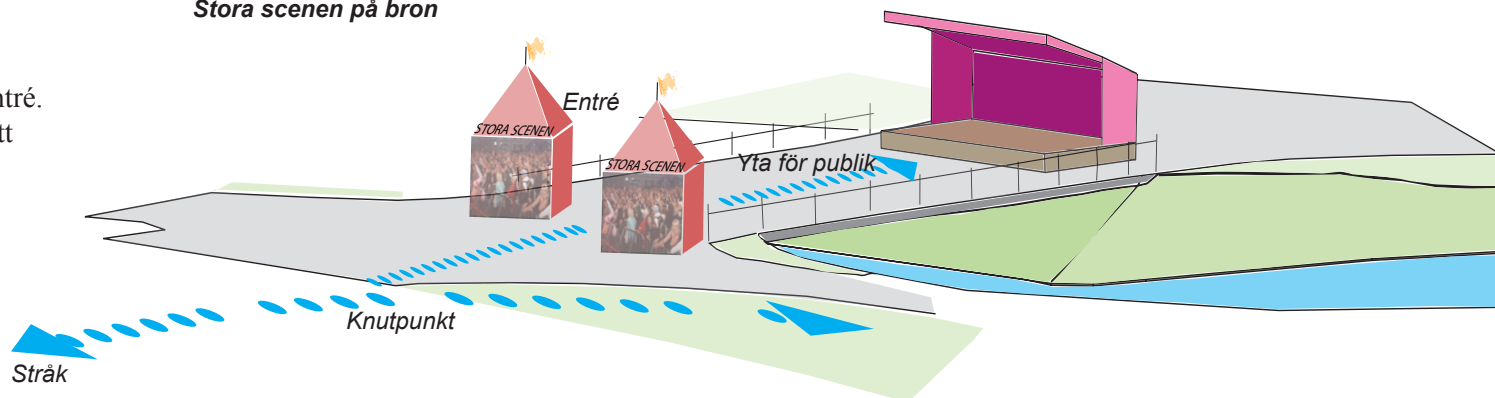


④

Stora scenen

För att säkerställa ett tillräckligt stort rum för publiken utformade jag en entré. Entrén består av tält och förhindrar att publiken och stråket krockar.

Stora scenen på bron



Steg 5 **Checklista > Utformning av festivalområdets enskilda element**

- Val av strategiska punkter

Arrangören väljer ut ett antal ställen, exempelvis entréer och scenrum, där designen ska stärka bilden av festivalen.

- Kamouflering av element

Element, exempelvis toaletter och staket, som kan ge besökarna ett negativt intryck bör döljas genom gestaltning.

- Framhävande av element

Genom enkla åtgärder som belysning kan befintliga element, exempelvis konstinstallationer och träd framhävas.

Skyltar: ska vara upplysta och synas i folkvimlet.

Entréer: eftersom entréerna ger besökaren första intrycket av festivalen ska de ha en välkomnande design.

Landmärken: ska förtydligas och ges en design som underlättar orienteringen

Steg 5 Exempel Piteå Dansar Och Ler

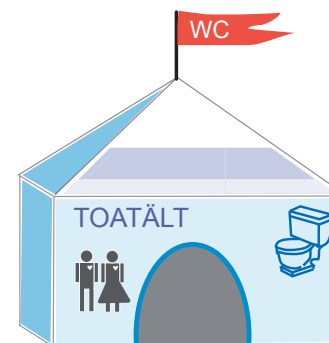
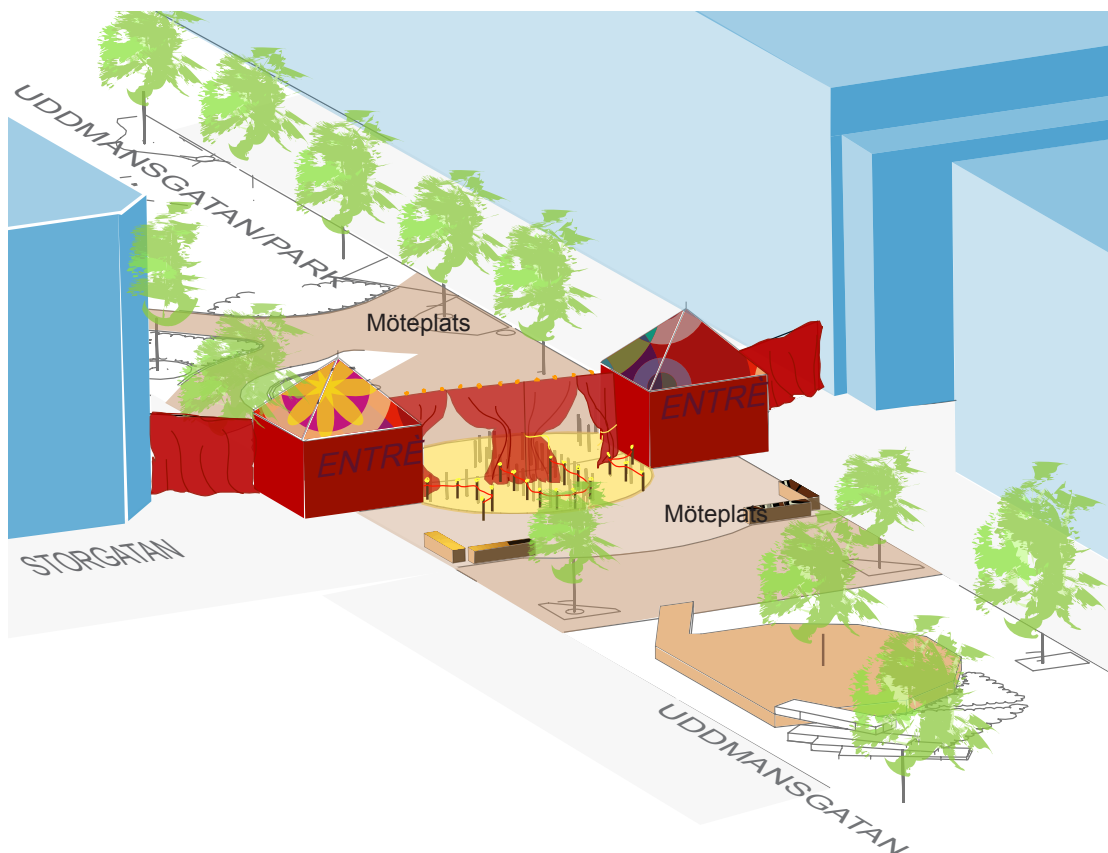
> Utformning av festivalområdets enskilda element

Val av strategiska punkter

De ställen där jag ville arbeta med designen för att förmedla en positiv bild av festivalen var:

entréer
mötesplatser
scendekor
skyltar som annonserar de olika rummen
serveringar

Framhävande av huvudentrén på Byxorget



Exempel på kamouflering
Toatältet

Kamouflering av element

Jag maskerade toaletterna, bajamajorna genom att placera dem i tält. Kamoufleringen innebär att det är möjligt ställa toaletterna i festivalens centrala delar utan att de ger ett negativ intryck till besökarna.

Framhävande av element

Storgatan och Uddmansgatan leder besökarna till huvudentrén. Utformningen av huvudentrén på Byxorget utgick från den befintliga strukturen. Parken längs Uddmansgatan skapar en stämningsfylld inramning och ger entrén en välkomnande atmosfär. Genom att använda befintliga element som bänkar skapade jag en mötesplats både innanför och utanför entrén.

Idén för designen av entrén var en önskan om att besökarna skulle uppleva att de gick på "röda mattan" till ett exklusivt arrangemang.

Reflektion av Steg-för-Steg metoden

Jag har under min studie pekat på vikten av en helhetsyn vid planeringen av festivalområdet. Arbetet med områdesdesignen är en del av den komplexa arbetsprocess som planeringen av en gatufestival utgör. Eftersom syftet med Steg-för-steg metoden är att den ska ingå i planeringsprocessen bör metoden utvecklas vidare. Andra aspekter som ekonomi och säkerhet bör också ingå i metoden.

Att planera en gatufestival är en process där flera aktörer ingår. Vid utformningen av festivalens områdesdesign måste hänsyn tas till det befintliga utseendet samt stadens befintliga funktioner. En gatufestival innebär ett slitage, och i många fall även förstörelse av stadens fysiska miljö. Exempelvis kan växtlighet totalförstöras av den mekaniska skada som uppstår vid folksamlingarna vid musikscener. Inför planeringen av festivalens områdesdesign bör den aktuella platsen undersökas för att avgöra vilket ”tryck” platsen tål och hur slitage kan förhindras.

Gatufestivalen är ju i regel ett årligt återkommande evenemang. Genom att göra vissa av festivalens tillfälliga element, exempelvis en scen, permanenta kan viktig tid sparas. De permanenta elementen kan under året även användas till andra evenemang och till vardagligt bruk i staden. En dialog med kommunen och stadsarkitekten är viktig då ett samarbete kan leda till fördelar för både kommunen och för gatufestivalen.

I arbetet med min tillämpning upptäckte jag vilken stor betydelse de befintliga resurserna har för områdesdesignen. Placeringen av festivalen har större betydelse för områdesdesignen än vad jag först trodde. Om arrangören ska kunna arbeta med en medveten områdesdesign måste de befintliga resurserna i staden identifieras.

De åtgärder som jag förslog i tillämpningen var enkla. Jag utgick från och använde mig av de element som staden erbjöd. Arbetet med områdesdesignen behöver alltså inte innebära någon ekonomisk belastning för arrangören.

Från att knappt ha arbetat med festivalens områdesdesign är det ett stort steg för arrangören att ta sig an Steg-för-steg metoden. Att arbeta med metoden betyder inte att alla steg alltid måste fullföljas. Arbetet med områdesdesignen är en process där varje års festival för med sig nya erfarenheter. För att arbeta med metoden kan arrangören ta hjälp av till exempel ett arkitektkontor.

En medveten områdesdesign gynnar hela arrangemanget. Eftersom arbetet med områdesdesignen minskar antalet fribiljetter till boende så sparar arrangören även pengar. Steg-för-steg metoden är ett sätt att profilera arrangemanget. Genom metoden får festivalen atmosfär och en identitet. Områdesdesignen är ett sätt att särskilja arrangemanget från andra festivaler, alltså ett sätt att marknadsföra festivalen. Besökarna påverkas av festivalområdets utseende. En trivsamt och stämningsfylld miljö skapar en positiv stämning bland besökarna. Är besökarnas bild av festivalen positiv är chansen betydligt högre att de återkommer följande år.

Det är fortfarande en utmaning att få arrangörerna av gatufestivaler att ta till sig budskapet om värdet av områdesdesign. Steg-för-steg ger arrangörerna ramar att hålla sig till. Med metoden som utgångspunkt kan arrangören utveckla sitt arbete med områdesdesignen och förhoppningsvis infoga den i gatufestivalens planeringsprocess.

Otryckta referenser

Festivalprogram för *Luleå Kalaset* 2005

Festivalprogram för *Piteå Dansar Och Ler* 2005

Festivalprogram för *Storsjöyran* 2005

Aha Sweden: Om svensk upplevelse industri och början på något nytt, (2001). Rapport från KK-stiftelsen.

Blandade upplevelser: en förstudie om svensk upplevelseindustris möjligheter, med förslag till åtgärder, (2003). Rapport från KK-stiftelsen.

Upplevelseindustrin i Sverige 2002, (2003). Rapport från KK-stiftelsen

Festivalbesökaren: marknadsföringskanaler och attityder till Storsjöyran 2000. Etour, publikation 2000:3.

Webbsidor:

Luleå Kalaset: <http://kalaset.se>, 2005-10-16

Piteå Dansar Och Ler: <http://pdol.se>, 2005-07-20

Storsjöyran: <http://storsjoyran.se>, 2005-09-14

Intervjuer:

Carlsson Jan, Områdesansvarig Storsjöyran, 2005-09-25

Johansson, Anna Karin & Thurén Staffan, Festivalledning Piteå Dansar Och Ler, 2005-10-26

Löfgren Robert, Luleå Mäss och Kongress; Informationsansvarig Luleå Kalaset, 2005-11-10 (telefonintervju)

Referenser

- Angelöw, Bosse & Jonsson, Thom (2000). *Introduktion till socialpsykologi*. Lund: Studentlitteratur
- Baker, Michael J (1987). *The Role of the Environment in Marketing Service: The Consumer Perspective*. London: Heinemann
- Bitner, Mary Jo (1992). Servicescapes: The Impact of Physical Surroundings on Customers and Employees, *Journal of Marketing*, vol. 56:2, s. 57-71.
- Jensen, Rolf (1999). *The dream society: how the coming shift from information to imagination will transform your business*. New York: McGraw-Hill
- Johansson, Maria & Küller, Marianne (2005). *Svensk Miljöpsykologi*. Lund: Studentlitteratur
- Mossberg, Lena (2003). *Att skapa upplevelser: från OK till WOW*. Lund: Studentlitteratur
- Mowen, John C (1990). *Consumer behavior*. London: Collier Macmillan
- Nationalencyklopedin (2001). Malmö: Nationalencyklopedin: (Bra böcker).
- Nielsén, Tobias (2003). *Om upplevelseindustrin: avslöjanden om en utveckling som redan är här*. Stockholm: IUC musik- & upplevelseindustri.
- Perris, Carlo (1996). *Kognitiv terapi i teori och praktik*. Stockholm: Natur och Kultur
- Pine, Joseph & Gilmore, James (1999). *The Experience Economy*. Boston: Harvard Business school
- Wakefield, Kirk & Blodgett, Jeffery (1994). The Importance of Servicescape in Leisure Service Settings, *Journal of Services Marketing*, vol. 8:3, s. 66-76.
- Wakefield, Kirk & Blodgett, Jeffrey (1996). The Effect of the Servicescape on Customers Behavioural Intentions in Leisure Service Settings, *Journal of Services Marketing*, vol 10:6, s. 45-61.

